Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8370323
Centre d'intérêt: 751

Ouellette, Louis-M.

L'oral familier, un déclencheur pour l'écrit / Louis-M. Ouellette. -- Sherbrooke : Université de Sherbrooke, Programme de perfectionnement des maîtres de français, 1983.
viii, 139 p. : ill. ; 28 cm. -- (Publications du PPMF de Sherbrooke ; 1)

ISBN 2-89268-000-X

Cote Dewey: / Cote LC: /

Descripteur(s): *Français (Langue) *Ecriture *Orthographe *Matériel didactique *Elaboration de guides pédagogiques *Expression orale *Difficulté d'apprentissage *Primaire (Niveau)

Dans le but de faciliter l'apprentissage de l'écriture, ce projet veut cerner la réalité des enfants en difficulté d'apprentissage. Il examine la façon d'intervenir auprès de ces enfants pour améliorer leur compétence orthographique. La réflexion débouche sur la conception et la réalisation d'un matériel didactique qui exige que l'intervenant modifie l'approche traditionnelle de l'apprentissage de l'écriture basée principalement sur la lecture.

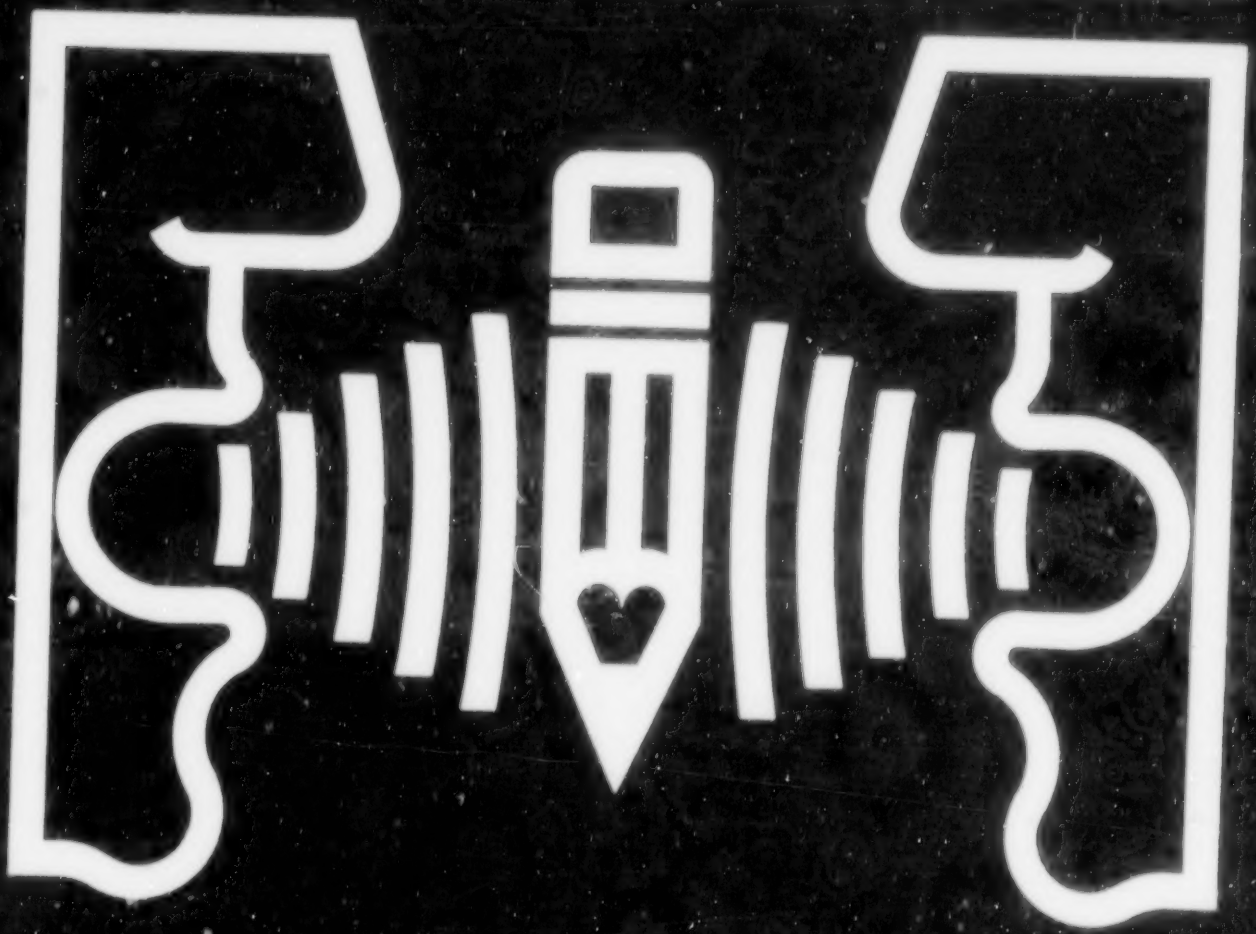
Le volume propose vingt situations, dont chacune a pour thème un mot qui provient du vocabulaire oral des jeunes Québécois fréquentant l'école primaire; ces mots nécessitent une transformation du code oral au code écrit. Pour chaque situation, le volume propose l'objectif d'apprentissage, puis des activités dans les domaines de l'oral, des arts plastiques, du mime ou de sketch, de la lecture et de l'écrit.

Type de document: d
Financement: Bénéficiaire - Université de Sherbrooke
Organisme(s) source(s) - MEQ-DGERU
Programme(s) de subvention - PPMF
Auteur de l'analyse: jr

E D U O 8370323

Programme de perfectionnement
des maîtres en français,
Université de Sherbrooke

L'oral familier, un déclencheur pour l'écrit



Louis-M. Ouellette

Publication du PPMF
No 1

E D U Q 8370323

Publications du FPMF de Sherbrooke

N° 1 *L'oral familier, un déclencheur pour l'écrit*
Louis-M. Ouellette

N° 2 *Le français par l'activité filmique*
Guy Bessette

N° 3 *Caractéristiques d'un discours informatif au primaire*
Louise Lafontaine

N° 4 *Évaluation de la communication écrite au préscolaire*
Lucille Latendresse

N° 5 *Apprentissages par la communication*
Gertrude Doyon

N° 6 *L'enseignement de la lecture selon une approche psycholinguistique*
Jacques Tardif

À paraître

N° 7 *Exploiter le récit*
Gabrielle Desautels

N° 8 *Pronoms et variations orales, deux outils pour l'écrit*
Louiselle McNicoll
Gérard-Raymond Roy

N° 9 *Genre et nombre*
Étude théorique
Gérard-Raymond Roy

N° 10 *Genre et nombre*
Étude appliquée
Gérard-Raymond Roy

Présentation et mise en pages
Francine Belleau
Estelle Tremblay

Supervision
Gérard-Raymond Roy

Louis-M. Ouellette

L'oral familier, un déclencheur pour l'écrit

1983
Publication du PPMF de Sherbrooke

La présente recherche a été réalisée grâce à une subvention accordée par le ministère de l'Éducation du Québec (Direction générale de l'enseignement et de la recherche universitaires) dans le cadre du Programme de perfectionnement des maîtres en français.

© Publication du PPMF de Sherbrooke

Tous droits réservés
Université de Sherbrooke
Faculté d'éducation
Département d'enseignement préscolaire et primaire
Programme de perfectionnement des maîtres en français

1er trimestre 1983
ISBN 2-89268-000-X

Remerciements

L'auteur exprime sa reconnaissance à Gérard-Raymond Roy pour l'aide qu'il a prodiguée au moment de l'analyse complexe de la relation entre l'oral et l'écrit.

Les illustrations de Martine Machabée ont donné beaucoup d'inspiration à cette recherche. Ses dessins comme ses idées ont permis de maintenir l'élan du travail.

Un projet prend sa valeur dans sa présentation. Par son exigence professionnelle, Francine Belleau a su imposer un constant souci de qualité au document.

Merci aux professeurs de la Commission scolaire d'Iberville qui ont aimablement fourni les données de base de cette recherche.

Louise Lozeau-Turcotte, Lucette Sylvain-Sullivan et Céline Grisé-Leclair de la Commission scolaire d'Acton Vale ont expérimenté dans leur classe certaines des situations. Leurs commentaires positifs furent d'un grand support.

Table des matières

Introduction

1. Le problème 3

2. Les objectifs 5

   2.1 La communication 5
   2.2 La pratique 6
   2.3 De l'oral à l'écrit 8
   2.4 Globalité 9
   2.5 Expressions idiomatiques 10

3. Le matériel 11

   3.1 Élaboration des situations 11
   3.2 Structure des situations 13
   3.3 Déroulement d'une situation vécue 13

Conclusion 15

Situations

- Le ballon 19
- L'entente 23
- Le rire 27
- Le vent 31
- L'appétit 37
- La ressemblance 41
- L'entretien 47
- Le jeu 53
- Le grand air 57
- L'ennui 63
- La recherche 67
- La visite 73
- L'hiver 79
- Le coffre mystérieux 83
- Les nerfs 87

- L'équilibre 93
- Le rêve 97
- La mode 101
- Le courrier 107
- Le mensonge 113

Annexe 1 117

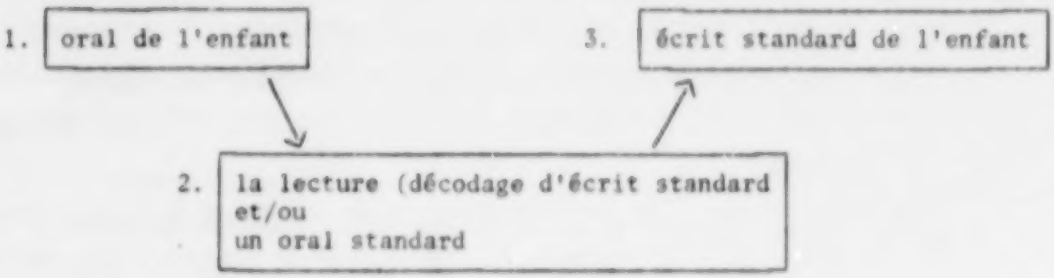
Annexe 2 119

Introduction

Cette recherche s'inscrit dans le domaine de l'intervention pédagogique, plus spécifiquement au niveau des méthodes qui ont pour but de faciliter l'apprentissage de l'écriture. Il s'agit en particulier dans ce projet de cerner la réalité des enfants en difficulté d'apprentissage. À cet égard, on se demande comment intervenir auprès de ces enfants pour améliorer leur compétence orthographique. Notre réflexion à ce sujet débouche sur la conception et la réalisation d'un matériel didactique qui exige que l'intervenant modifie l'approche traditionnelle de l'apprentissage de l'écriture basée principalement sur la lecture.

1. Le problème

Dans les classes, pour arriver à l'apprentissage de l'écrit standard, souvent les habitudes pédagogiques, aidées par les méthodes en vogue, font passer ou bien par la lecture ou bien par la transposition de l'oral familier de l'élève à un oral standard. Si on voulait faire un schéma simplifié de ce cheminement, on y verrait trois étapes.



Ainsi, dans le cheminement de la parole à l'écrit (écrire ce que l'on dit, ce que l'on pense) s'insère un élément supplémentaire (la lecture ou la langue standard) qui vient éloigner l'écrit de la parole. On est en droit de réfléchir à l'efficacité d'un tel procédé qui semble accentuer la distance entre l'écrit et l'oral. Est-il nécessaire d'avoir un oral standard pour espérer avoir un écrit standard?

D'une part, pour les enfants faibles, passer à l'écrit par la lecture exige l'acquisition d'une compétence supplémentaire consécutive à la compréhension des mécanismes de la lecture. Se pourrait-il que ce fait

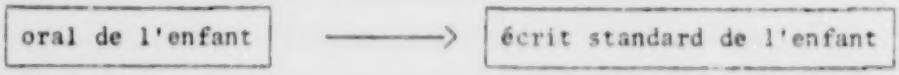
amène une confusion inutile pour l'enfant? D'autre part, obliger les élèves à négliger leur propre langue, aussi singulière soit-elle, et à se référer au français standard (souvent inconnu de l'enfant) afin d'assurer l'apprentissage de l'écrit, est-ce vraiment là une étape essentielle?

Voici quelques exemples précis de problèmes que l'on est susceptible de rencontrer en classe. Dans la langue parlée, les pronoms personnels il, ils, elles sont traduits par [i], tandis que le pronom singulier elle se dit [a]. Bien qu'on écrive: "Je suis dans les patates", le je suis s'exprime souvent par [ʃsy] et dans les devient [dɛ] dans le langage oral. Plusieurs formes orales peuvent traduire: "Je vais y aller"; entre autres, on peut entendre: [mɔ], [ʒvɔ], [ʒmɛ̃vɔ], etc. Une attitude pédagogique négative assez répandue consiste à faire d'abord effectuer une correction de l'oral: "On ne dit pas ça [ʃsy]". Mais l'enfant, qui ne dit que ça et qui n'entend que ça dans son milieu (parents, professeurs, compagnons), se rend vite compte que ce qu'il dit ne s'écrit pas. Il est essentiel de l'amener à saisir qu'il doit effectuer le transfert de certaines "globalités" orales aux "globalités" écrites correspondantes, tels [ʃsy] —> je suis, [syɛ] —> sur les, [dɛ] —> dans les, [a] —> elle.

Cela implique que l'on porte beaucoup plus attention à ce que l'enfant dit et que l'on soit une aide constante pour le soutenir dans cette tâche difficile de faire le transfert d'une globalité orale à une globalité écrite.

Il ne s'agit pas ici de faire le procès des méthodes d'apprentissage de l'écrit mais d'essayer de réfléchir à des attitudes pédagogiques et d'arriver à construire un modèle d'intervention dont le but est de favoriser la compétence orthographique des élèves ayant le plus de difficultés à passer de leur pensée à la forme écrite. La recherche vise aussi à trouver un moyen d'intéresser ces enfants en leur faisant vivre des situations où ils sont amenés à écrire directement ce qu'ils disent ou ce qu'ils pensent. L'écrit serait donc chargé d'un sens en permettant à

l'enfant d'observer ce qu'il dit et comment le transposer directement sur sa feuille selon l'usage du français écrit. Ainsi le schéma souhaité d'un cheminement de l'écrit deviendrait:



2. Les objectifs

2.1 La communication

Partant de la pertinence des objectifs globaux du savoir écrire proposés par le Programme d'étude (français, primaire): "Écrire est l'habileté à construire un message qui, par le choix et l'organisation de ses éléments graphiques, vise à répondre à l'intention et aux autres exigences de la communication", l'écrit doit être nécessairement lié à la communication. Encore faut-il qu'il y ait un climat favorable à la communication, base première et essentielle à l'établissement d'un contexte propice à la réalisation d'écrits signifiants. Ceci implique que tous, à l'intérieur du groupe que forme la classe, aient un rôle actif à jouer dans ce climat.

La communication s'établit lorsqu'il y a circulation d'un message entre un émetteur et un récepteur et la richesse de la communication est fonction de la possibilité qu'a le message de circuler dans les deux sens: et le professeur et l'élève, tour à tour, deviennent émetteur et récepteur. Les rôles complémentaires se jouent par tous ceux qui sont impliqués dans la communication. Que quelqu'un monopolise un rôle, que la circulation se fasse à sens unique et l'échafaudage s'écroule!

Un message écrit est un message qui circule entre celui qui le conçoit et celui qui le reçoit. Un écrit qui reste lettre morte n'a pas de sens pour un jeune qui s'initie à écrire; celui-ci s'intéresse à apprendre à écrire, d'autant plus qu'il y voit un sens, qu'il en sent l'importance et l'utilité.

Le choix du message à communiquer appartient à l'émetteur et le respect de ce choix facilite le message. La contrainte à écrire un message qui ne ressortit pas à l'émetteur sape à la base l'établissement d'une communication réussie. En favorisant le choix personnel des messages à transmettre, on favorise par le fait même la circulation de ces messages. Apprendre à écrire devient apprendre à transposer son message (sa pensée) en apprenant à organiser des éléments graphiques. La formulation orale du message est une chose, la formulation écrite en est une autre: l'écrit n'est pas assujetti à l'oral mais bien au message. La recherche vise à concrétiser ce principe fondamental.

Par exemple, dans la situation L'ennui (cf. page 63), l'enfant qui pense chu tanné a la possibilité de transposer son message par écrit. Le message influence le contexte de la classe dans la mesure où le professeur le prend en considération. Le fait d'être ennuyé provoque un comportement: mais la communication de ce comportement, le message, exige un récepteur. La classe, professeur comme élèves, seront attentifs aux messages afin que la communication se fasse. Le matériel doit favoriser cette réceptivité.

2.2 La pratique

Un autre but de cette recherche est d'intégrer le savoir écrire à des situations réelles du vécu de l'enfant. L'apprentissage de l'écriture découle de la pratique de l'écriture; l'enseignement de l'écrit débouche sur un entraînement à communiquer un message par écrit. Le point de départ des activités écrites se trouve dans le quotidien des enfants et non pas dans l'ordre rigide que souvent une méthode livresque impose. Ce principe amène tout enseignant à réfléchir aux attitudes pédagogiques à la base de l'enseignement de l'écrit.

Écrire devient une pratique quotidienne qui exploite des situations concrètes tirées de la vie courante. Selon l'objectif précédent, le respect du choix du message que l'émetteur veut pas-

ser favorise la communication. Par ce but-ci, l'utilisation du vécu comme terrain d'apprentissage de l'écrit, on requiert la motivation intérieure nécessaire pour vaincre la grande difficulté qu'implique l'écriture: il faut vraiment que l'enfant y trouve son compte. Alors il va fournir l'effort continuel qu'exige la pratique de l'écrit: il va prendre son bénéfice dans l'utilisation de ses intérêts comme matière sur laquelle il travaille.

L'enseignant doit être attentif au monde des enfants afin d'y puiser les situations favorables à l'apprentissage de l'écrit; le professeur doit savoir mettre le doigt sur les situations motivantes, les organiser et les structurer pour qu'elles servent, d'une part, à alimenter la vie de la classe et, d'autre part, à fournir la matière indispensable à partir de laquelle se feront les acquisitions de connaissances tout comme l'apprentissage de l'écriture. Cette attitude de la part de l'enseignant est loin d'être de tout repos, elle ouvre grande la porte sur l'inconnu et l'imprévisible. Le professeur peut tirer son support dans la constance qu'il manifeste à structurer et à organiser la matière brute que représente le vécu quotidien des enfants pour en faire des éléments propices aux apprentissages. Le matériel proposé par cette recherche vise à servir d'exemple de structuration d'un contenu qui provient de diverses situations langagières réelles vécues quotidiennement par les enfants.

Dans la situation L'entente (cf. page 23), on se sert d'un fait divers vécu dans toutes les écoles: le cas d'enfants qui s'obstinent. Évidemment, le langage familier préfère utiliser ostiner. Au-delà des mots existe une réalité à partir de laquelle s'élabore un centre d'intérêt qui implique tous les enfants: ils auront à s'exprimer de diverses manières à ce sujet selon les activités préalablement envisagées par le professeur et ajustées aux différentes circonstances.

2.3 De l'oral à l'écrit

En observant la réalité quotidienne de l'enfant, on constate avec évidence que celui-ci communique ses messages d'une façon quasi exclusivement orale. Dans ce travail, on tient compte de cette réalité: on part du lien nécessaire entre l'oral et l'écrit. La parole véhicule la pensée, elle en est le message. De la même façon, l'écrit traduit aussi la pensée: l'oral et l'écrit sont deux symbolisations de l'idée.

Les propositions d'activités de cette recherche tentent d'éviter la confusion qui représente l'écrit comme symbole de la parole; il ne s'agit pas d'écrire des mots parlés mais bien de transformer une idée dans une forme écrite. Parole et écriture sont deux formes complémentaires qui, si elles sont utilisées toutes les deux, permettent une meilleure transposition de la pensée.

Avec les enfants, le professeur peut faire découvrir les avantages et les limites de chaque mode afin d'en saisir leur importance propre: éliminer une des deux formes ne peut que nuire à la pensée en général ainsi qu'à la communication. Le fait qu'une des deux formes apparaisse en premier ne lui confère pas de prérogative qui limiterait l'importance de l'autre. Plus on utilise différentes façons d'exprimer la pensée, meilleure est la transposition: ces diverses façons sont en interrelation étroite sans être assujetties l'une à l'autre.

La classe est un lieu qui doit stimuler l'expression sous toutes ces formes possibles en leur assignant des moments précis de pratique. L'enseignement du français représente ici un entraînement à la communication qui débouche sur un perfectionnement des différents moyens de communication.

Dans les activités proposées dans cette recherche, on s'efforce de trouver, à l'intérieur d'un mode, plusieurs formes ainsi que plusieurs variétés pour traduire un message. Ce qui aide le travail ne découle pas de l'ordre qu'impose une méthode d'apprentis-

sage quelconque mais bien de l'organisation interne qui traduit une forme particulière d'expression. L'oral comme l'écrit, la lecture ou le gestuel sont des moyens d'entrer en communication; ils imposent tous des structures particulières à respecter. L'enfant, sans l'avoir étudiée, arrive à l'école en maîtrisant la structure (la grammaire) de l'oral. On tente de partir de cette réalité pour effectuer les transferts au niveau de l'écrit.

Comme dans l'exemple de la lettre (dans la situation Le courrier, cf. page 107) qui, avant de parvenir à son destinataire passe par de multiples manipulations et diverses transformations, l'enfant est amené à saisir les modifications de formes que subit sa pensée de l'oral à l'écrit. L'enfant qui dit attendre la malle n'en recevra pas moins, par écrit, du courrier. Il s'agit bien de la même réalité avec une forme différente de l'oral à l'écrit. L'enfant connaît l'oral, l'école ouvre vers l'écrit: ceci implique souvent une transformation.

2.4 Globalité

Chaque mot n'a de valeur que par rapport au message qu'il sert à transmettre. Un mot s'insère dans une globalité. Un enfant qui entend "La porte!" peut très bien situer le message dans un contexte oral sans l'aide d'autres mots. Par exemple, si l'enfant voit sa mère, les bras chargés, qui lui dit: "La porte!", il a tout de suite compris qu'il lui faut ouvrir la porte. Évidemment, à l'écrit, on a souvent besoin de traduire par des mots le contexte qui fait saisir le message.

Ce qu'il s'agit de transposer de l'oral à l'écrit, ce n'est pas tellement le mot à mot mais uniquement le message d'une globalité orale transformée en globalité écrite: le message est le même mais sous une forme différente. D'ailleurs, un message se transmet aussi bien par un dessin, un geste, une attitude sans que le mot n'intervienne: plusieurs formes différentes de symbolisations se côtoient pour laisser passer un même message.

Dans ce travail, on tiendra compte de cette richesse que représentent les multiples réalisations susceptibles de traduire un même message. L'enfant qui, à l'école, ressent de la lassitude peut choisir de le dire avec ses mots; il peut aussi la transmettre globalement par une attitude gestuelle tout aussi évidente que la parole: son dessin représentera son message aussi clairement que l'écrit. Toutes ces formes ont leur importance. À l'école, le professeur favorise, c'est son métier, la possibilité de traduire avec une certaine facilité, un message dans sa forme écrite sans rejeter, au contraire, les autres formes de représentation.

Considérons une situation telle Le vent (cf. page 31), illustrée par le (couvert) couvercle d'une poubelle emporté par le vent. Eh bien! l'expérience du vent ne se limite sûrement pas à l'oral: ici comme dans toutes les situations d'ailleurs, on propose des activités orales et gestuelles, des exercices de lecture et d'écriture sans oublier le dessin et le modelage. L'enfant peut se retrouver quelque part dans cette variété d'activités.

2.5 Expressions idiomatiques

Un des buts de l'enseignement du français est de favoriser la communication en utilisant le vécu de l'enfant. Le vécu se transmet surtout de façon orale. L'élève n'invente pas la langue: celui-ci reflète le langage de son milieu. Le rôle de l'enseignant n'est pas de juger de la valeur de cette langue mais de s'en servir comme point de départ, comme déclencheur pour arriver à diversifier et à perfectionner les moyens de communiquer, entre autres, par l'écrit.

Cette recherche vise à utiliser le langage familier de l'enfant afin que celui-ci réalise la possibilité de transformer n'importe quel oral dans un mode écrit. Il ne s'agit absolument pas de faire l'apologie de l'idiome québécois mais, puisqu'il est dans les moeurs des élèves, aussi bien en tirer profit pour servir d'amorce à des activités linguistiques.

Le départ de chaque activité proposée se situe au niveau de l'ex-

pression idiomatique; l'action, en retour des activités, influencera peut-être l'idiome. Si ces activités sont bien intégrées, elles pourront déboucher sur une modification du langage. Ainsi, l'écrit résultant du déclencheur oral familier reviendra modifier ce déclencheur pour le rendre plus conforme à un oral standard. Par exemple, à partir d'une situation exploitant les blagues, des élèves qui employaient l'anglicisme joke ont modifié leur expression familière par l'influence du code écrit qui traduisait cette situation par le mot blague.

Le professeur n'a pas à être pour ou contre les idiotismes particuliers à la langue québécoise; sa façon de s'exprimer témoigne cependant du niveau de langue qu'il privilégie. Il utilise dans sa conversation courante le vocabulaire qu'il voudrait entendre de la part de ses élèves: c'est une question de cohérence. C'est par l'exemple que l'enseignant influence les enfants: plus il emploie fréquemment le mot courrier, plus il incite les jeunes à faire de même; cela lui évite de dire: "On dit pas ça, la malle!" Si l'enfant est placé dans une situation d'écrire souvent le mot courrier, il pourra peut-être en retour le substituer dans son oral au mot malle.

La parole s'exprime d'une façon, l'écrit d'une autre. Il existe ici deux niveaux de langage, représentant une même réalité; il ne s'agit pas de prendre parti pour l'un ou pour l'autre, mais bien de savoir les situer pour mieux les utiliser.

3. Le matériel

3.1 Élaboration des situations

Le matériel propose vingt situations; chacune a comme thème un mot qui provient du vocabulaire oral des jeunes Québécois de l'école primaire. Les termes retenus présentent une différence marquée de l'oral à l'écrit: ils nécessitent une première transformation du code oral au code écrit; en plus, ils supposent une modification de la structure interne du mot qui n'altère pas le sens. La lectu-

re de je vais et l'écoute de [mɔ] représentent bien cette double transformation. Il ne s'agit pas ici de discuter de la valeur de l'expression orale [mɔ]; on ne fait que constater son utilisation très fréquente.

Dans un premier temps, 21 enseignant(e)s de la Commission scolaire d'Iberville oeuvrant à tous les niveaux du primaire, ont recueilli dans leur classe, dix expressions familières qui, à l'écrit, devaient subir cette double transformation (voir annexe 1). Un tri effectué parmi ces expressions a fait ressortir vingt termes familiers très fréquents susceptibles de servir de déclencheurs pour l'écrit et de faire prendre conscience que tout ce qu'on dit se traduit par écrit, peu importe la manière dont on le dit.

Comme toutes les situations partent d'une expression utilisée dans le langage courant, il n'y a pas lieu de préciser le degré scolaire auquel chacune s'adressera. Les thèmes sont ouverts et incluent des objectifs spécifiques de tous les niveaux du cours primaire. Chaque situation ne propose qu'un seul objectif spécifique, celui de la transposition d'une expression orale familière selon l'usage standard de l'écrit.

La responsabilité de l'enseignant demeure très importante face à l'utilisation des situations proposées; il doit les adapter à son contexte particulier et y introduire ces objectifs en fonction de son programme. Les situations mettent de l'avant un modèle d'intervention qui préconise l'utilisation et l'intégration des moyens d'expression qui partent des enfants. C'est une façon de rendre une situation signifiante en obligeant l'enseignant à rester près de la réalité des jeunes, à se servir de leur parole, à viser à l'améliorer afin de perfectionner leurs moyens d'expression. Chaque situation oblige à tenir compte de la parole comme le programme oblige à tenir compte de la langue. La recherche s'applique à concrétiser la première partie tandis que la fonction du professeur doit assurer la deuxième. Les situations visent à mettre les enfants en position de parler et de s'exprimer. Ceci doit créer

la matière de base sur laquelle il deviendra possible de travailler le français. Au lieu de partir d'un texte tout fait, on part du vécu des enfants véhiculé par leur parole quotidienne.

Si l'exploitation des situations exige beaucoup de structuration de la part du professeur, elle implique aussi une participation très active des enfants sans laquelle le matériel n'a aucune valeur.

3.2 Structure des situations

Chaque situation est divisée en cinq parties exploitant des moyens différents d'expression et de communication. Comme le déclencheur provient de l'oral familier, les premières activités proposées se situent à l'oral. Viennent ensuite des activités en arts plastiques; puis en troisième partie, on trouve des exercices basés sur le mime et la composition de sketches. Par après, des activités de lecture servent à provoquer la communication avant d'arriver, en cinquième étape, au monde de l'écrit. Chaque expression fait naître un thème qui permet une continuité entre les différentes parties.

L'ordre proposé dans les activités correspond à un souci de clarté de présentation et ne suggère en rien un ordre d'utilisation. Chaque situation propose au moins vingt-cinq activités différentes parmi lesquelles peuvent choisir le professeur et les élèves. Il est aussi conseillé d'élaborer d'autres activités et de les rajouter à cette banque première.

Pour dix-neuf situations, une illustration, qui sert de point de départ, transforme par un dessin l'expression orale familière. Pour la vingtième cependant, aucune illustration n'est proposée: de la sorte, les enseignants voient qu'ils ont la possibilité de structurer une situation à partir de n'importe quel idiotisme québécois sans avoir nécessairement recours à une image.

3.3 Déroulement d'une situation vécue

La situation [dʒɔk] (blague) a été vécue au printemps 1982, par trois enseignantes de la Commission scolaire d'Acton Vale.

Lucette Sylvain-Sullivan et Louise Lozeau-Turcotte l'ont expérimentée en troisième année, Céline Grisé-Leclair dans une deuxième. La situation se rattache au programme de français par le biais du discours à caractère ludique. Le rire devient le thème de base de cette situation.

Au départ, l'objectif principal des enseignantes était d'imaginer une situation susceptible de motiver les enfants à s'exprimer sans gêne durant la période d'oral. L'activité proposée par ce matériel leur a permis d'élargir leur objectif et d'y inclure un prolongement écrit. D'une pierre deux coups: si la situation motive les enfants à parler, elle devrait aussi les motiver à écrire. Le problème de la motivation n'implique pas que les enfants, il concerne évidemment la situation. Au lieu de dire que les enfants ne sont pas motivés, on devrait plutôt parler d'une situation non motivante.

Ainsi, un matin, l'enseignante entre en classe et s'adresse aux enfants en leur racontant une blague. Les cinq périodes suivantes d'oral, d'environ vingt minutes chacune, ont permis à tous les enfants d'intervenir pour s'exprimer, sans gêne, soit en racontant une blague, soit en parlant du rire ou bien de personnages comiques. Le premier objectif des enseignantes était atteint. L'intérêt a été soutenu tout au long de ces périodes. L'enseignante a proposé par la suite de faire écrire aux enfants un recueil des meilleures blagues (voir annexe 2). L'idée les intéresse tous; ils se mettent à l'oeuvre; peu après, leurs textes servent aux enseignantes comme matière sur laquelle travailler l'orthographe lexicale et grammaticale selon les objectifs du savoir écrire particuliers à chaque niveau.

Dans la situation vécue à l'oral, les enseignantes se sont éloignées d'une attitude corrective face au langage de l'enfant: en structurant la situation, elles n'ont pas empêché les jeunes de dire joke; elles ont simplement utilisé le terme blague, terme qui avait à être transposé par écrit. À la fin de cette situation qui s'est étendue sur une période de dix jours, les activités à l'écrit ont eu comme effet de retour d'influencer l'oral des enfants; dès

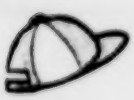
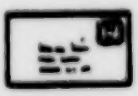
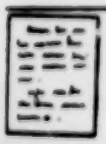
lors, ils ont remplacé petit à petit le mot joke par le terme blague.

Conclusion

Les vingt situations proposent plusieurs activités destinées à intégrer, au moyen de plusieurs modes d'expression, l'oral et l'écrit des enfants. Ces situations mettent les enfants en position de pouvoir écrire ce qu'ils pensent et ce qu'ils disent, malgré les énormes changements que nécessite la transposition d'un code à l'autre. L'important est de donner l'habitude d'écrire: celle-ci s'acquerra d'autant plus facilement que l'enfant sera habilité à coucher directement sa pensée sur sa feuille.

Un matériel pédagogique propose toujours, qu'on le veuille ou non, des valeurs. Dans l'élaboration de ce matériel nous avons voulu mettre en pratique la valeur de la communication dans l'acte d'écrire. La communication humaine se développe dans un contexte qui se traduit par des activités concrètes. Le climat se modifie selon les événements de sorte que le matériel proposé ici trouve son intérêt dans la mesure où il est assujetti aux particularités de chacun des groupes. Les vingt situations ont été conçues pour contribuer à l'établissement d'un climat de communication, elles perdent toute signification dans un contexte qui ne favorise pas au départ cette valeur.

Situations

Le ballon	La recherche
L'entente	La visite
Le rire	L'hiver
Le vent	Le coffre mystérieux
L'appétit	Les nerfs
La ressemblance	L'équilibre
L'entretien	Le rêve
 Le jeu	La mode
Le grand air	 Le courrier
 L'ennui	Le mensonge à partir d'un fait vécu à l'école

LE BALLON

Martine Machabeé

Le ballon

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [balun] selon l'usage standard de l'écrit ballon.

Oral familier ⟶ écrit standard
[balun] ⟶ ballon

Activités

1. Oral
   - Sur cette illustration, que peut-dire l'enfant qui pleure?
   - Où va, selon toi, l'enfant qui porte le ballon?
   - Comment se fait-il que le ballon flotte dans l'air?
   - Raconte la dernière fois où tu as pleuré pour obtenir quelque chose.
   - Nomme les occasions où il est plaisant d'avoir des ballons.
2. Arts plastiques
   - Imagine un endroit où va l'enfant au ballon: dessine ce lieu.
   - Sur un ballon gonflé, dessine ton visage avec des crayons feutre.
   - Fais le dessin de ce que tu aimerais recevoir comme présent à ton anniversaire.
   - Qu'aimerais-tu faire pour décorer ta classe? Fais une maquette pour le représenter.
   - Complète l'illustration et colorie-la.
   - Imagine un objet bizarre qui flotte dans l'air: dessine-le.
3. Mime/sketch
   - Imagine un cadeau que tu aimerais recevoir; représente-le par des gestes devant la classe.

- Mime un enfant qui est soudainement emporté par un ballon magique.
- Invente un sketch dans lequel tu essaies de convaincre ta mère de t'acheter un gros ballon gonflé.
- Deux élèves rencontrent leur professeur pour lui demander de changer le décor de la classe. Compose un sketch à trois personnages montrant cette discussion.
- Fais des masques représentant un ballon, puis invente un dialogue entre deux ballons.

4. Lecture

- Trouve de l'information sur ce qui fait flotter les ballons.
- Connais-tu un livre qui raconte une fête? Quelle en était l'occasion?
- Renseigne-toi sur des objets qui volent.
- Avec quoi sont faits les ballons? Recherche des livres qui traitent du caoutchouc ou des matières plastiques.
- Avec de l'imagination on fait parler des objets: recherche dans des livres des exemples d'objets qui parlent.
- Renseigne-toi sur les R-100, sur les mongolfières, sur les sports qui se jouent avec un ballon, etc.

5. Écrit

- Écris à tes parents pour leur demander le présent que tu désires pour ton anniversaire.
- Compose l'histoire d'un ballon parlant.
- Lorsque tu dis [balun], tu emploies un mot anglais. Écris d'autres mots anglais que tu dis et donne leur équivalent français.
- Rédige une carte d'anniversaire à un ami.
- Fais une macédoine de mots avec le son [5]. Regroupe-les selon leur orthographe.

L'ENTENTE

L'entente

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [sastsine] selon l'usage standard de l'écrit s'obstiner.

Oral familier ——> écrit standard

[sastsine] ——> s'obstiner

Activités

1. Oral
   - Que peut dire l'enfant au centre de l'image?
   - Quand t'es-tu obstiné pour la dernière fois? Avec qui et pourquoi?
   - Trouve plusieurs occasions qui provoquent les disputes.
   - Donne plusieurs moyens qui peuvent empêcher les gens de s'obstiner.
   - À quoi sert de s'obstiner? de faire la guerre?
2. Arts plastiques
   - Fais un dessin illustrant une cause possible de la dispute des enfants sur l'image.
   - Imagine comment se termine cette dispute: dessine la solution.
   - Représente une scène où tu t'es obstiné avec beaucoup de vigueur.
   - Modèle en plasticine un objet qui a été une cause de dispute avec tes ami(e)s.
   - Fabrique un masque représentant un enfant qui s'obstine.
3. Mime/sketch
   - En silence, deux enfants miment une dispute.
   - Mime la tristesse d'un enfant qui se fait prendre quelque chose par un plus grand.
   - Durant la récréation, une institutrice intervient pour séparer deux enfants qui s'obstinent. Prépare et présente un sketch qui décrit cette situation.

- À la maison un frère et une soeur s'obstinent pour regarder des émissions de télé différentes. Fais un sketch dans lequel le père intervient.
- Composer un sketch représentant un enfant qui s'obstine à ne pas vouloir mettre ses bottes au printemps. Le montrer en train d'en expliquer le pourquoi à sa mère.

4. Lecture

- Connaissez-vous des histoires dans lesquelles des enfants se disputent? Montrez-les et racontez pourquoi.
- Quand les adultes se disputent ils font souvent la guerre. Recherche des livres qui en parlent.
- Recherche des personnages qui sont connus pour leur pacifisme.
- Fais une recherche sur les symboles qui représentent la paix.
- Trouve de l'information à propos de sports où des gens doivent se battre.
- Recherche des informations concernant des organismes comme la Croix Rouge, Amnistie Internationale, Unesco, etc.

5. Écrit

- Raconte une histoire en cinq phrases à propos de l'image.
- Recherche la différence entre s'obstiner et être obstiné; trouve des synonymes aux deux termes et compose une phrase avec chaque mot.
- Trouve cinq occasions qui provoquent les disputes: en faire cinq phrases.
- Sur un air connu, compose une chanson qui parle de la bonne entente.
- Invente des règlements qui élimineraient les disputes sur la cour de récréation et présente-les par écrit à la direction.
- Remarque que même si on écrit obstiner, on prononce opstiner, cherche dans ton dictionnaire d'autres mots avec la même particularité et écris-les.

LE RIRE

Le rire

Objectif

Rendre l'enfant capable de transformer l'expression orale familière [dʒɔk] (joke) selon l'usage standard de l'écrit blague.

oral familier ——> écrit standard
[dʒɔk] ——> blague

Activités

1. Oral
   - Que se passe-t-il sur cette illustration?
   - Relate une occasion où tu as beaucoup ri.
   - Raconte une blague nouvelle que tu peux dire dans ta classe.
   - Discute de l'importance du rire.
   - Nomme des personnes qui te font rire et dis pourquoi.
   - Qu'est-ce qui te fais rire habituellement?
2. Arts plastiques
   - Illustre une blague que tu connais: fais deviner de quelle blague il s'agit.
   - Fabrique le masque d'un visage qui rit.
   - Fais le masque d'un visage triste.
   - Prépare un petit livre contenant dix blagues choisies parmi celles que les élèves ont déjà racontées: fais un dessin par blague.
   - Modèle un personnage dans une drôle de position.
3. Mime/sketch
   - Mimer quelqu'un qui a le fou rire.
   - Se tenir devant la classe et garder le plus longtemps possible un visage sérieux.

- Composer un sketch à partir de la situation suivante: durant le repas, les deux parents recherchent une solution efficace pour empêcher leurs trois enfants de rire continuellement.
- Des élèves veulent organiser une séance sur le rire: ils rencontrent leur professeur et lui expliquent l'importance de leur projet. Trois enfants joueront les rôles d'élèves et un autre, celui du professeur.
- Mimer une blague et la faire deviner par les autres élèves.

4. Lecture

- Après avoir préparé un livret de dix blagues, fais-le circuler dans la classe.
- T'est-il déjà arrivé de trouver dans un livre une histoire qui t'a fait rire? Retrouve-la puis montre-la à d'autres élèves.
- Recherche dans des bandes dessinées des personnages qui rient: trouves-en la raison.
- Essaie de trouver une petite comédie que tu aimerais monter.
- Connais-tu des livres qui parlent des bouffons ou des clowns?

5. Écrit

- Écrire un livret de dix blagues choisies parmi celles racontées par les élèves.
- Trouver et écrire le plus de verbes possibles qui se terminent par ire comme rire ... Les mettre au présent et les comparer. Regrouper ceux qui se conjuguent de la même façon.
- Écrire une lettre aux autres classes les invitant à une séance que vous avez organisée.
- Composer le programme d'une séance récréative.
- Imaginer et écrire un sketch comique.

LE VENT

Le vent

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [kuver] selon l'usage standard de l'écrit couvercle.

oral familier ——> écrit standard
[kuver] ——> couvercle.

Activités

1. Oral

- En regardant l'illustration, nomme les choses qui partent au vent.
- Comment faire pour participer au maintien de la propreté de ton école.
- Raconte une expérience vécue durant un temps de grand vent: le vent et la mer, le vent et la neige, etc.
- Est-ce que tu aimes les grands vents? Pourquoi?
- Connais-tu la force du vent? Donne une idée de sa vitesse.

2. Arts plastiques

- Ajoute des éléments à l'illustration et colorie-la.
- En imitant le principe du dessin animé, reproduis l'illustration en montrant le mouvement du couvercle.
- Composition d'une affiche sur laquelle les gestes à faire pour garder la propreté de l'école sont représentés par des idéogrammes.
- Imagine un temps d'orage et dessine-le.
- Invente une poubelle hors de l'ordinaire.
- Construire un cerf-volant, un planeur, une girouette, une hélice, etc.
- Monter une collection de bouchons, de couvercles.

3. Mime/sketch

- Imiter quelqu'un qui marche contre un grand vent, vent arrière, vent de côté, vent de face.
- Mimer un enfant jouant avec un cerf-volant.
- Composer un sketch avec la situation suivante: quelques élèves rencontrent la direction pour lui demander d'organiser un concours de cerfs-volants.
- Mimer les actions à accomplir pour assurer la propreté de la classe.
- Inventer un monologue dans lequel le professeur donne des recommandations pour maintenir la propreté.
- En se servant d'une enregistreuse, créer un environnement sonore exprimant une tempête.

4. Lecture

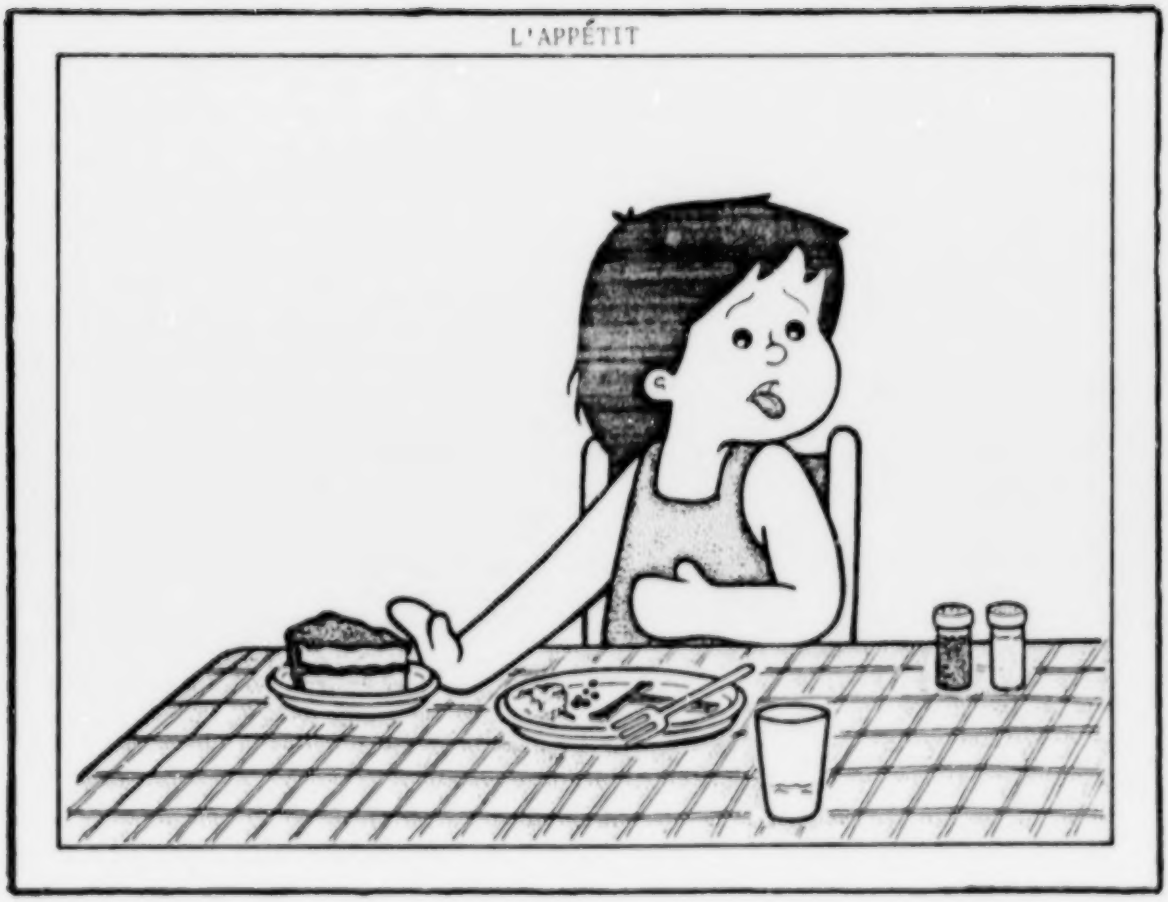
- Trouve des renseignements sur la construction d'un cerf-volant.
- Recherche des informations sur les ouragans, les différents vents.
- Cherche dans le voyage d'Ulysse l'épisode avec Éole.
- Raconte l'histoire d'un bateau aux prises avec une tempête.
- L'illustration montre la feuille d'un arbre et une feuille de papier. Recherche des informations sur les transformations de l'arbre.

5. Écrit

- Imaginer cinq possibilités d'utilisation d'un couvercle.
- Raconter en quelques phrases la vie d'une poubelle, l'origine de ce mot.
- Rechercher des mots composés (comme cerf-volant): les employer au pluriel dans des phrases. Regrouper ceux qui sont invariables, ceux qui varient ...
- Imaginer et écrire un dialogue entre une couverture et un couvercle.

- Préparer le programme d'une semaine de propreté dans ton école.
- Composer un poème à propos du vent et contenant plusieurs noms de vents.

L'APPÉTIT



L'appétit

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [py] selon l'usage standard de l'écrit ne ... plus.

oral familier ——> écrit standard
[ʒɑ̃vøpy] ——> "je n'en veux plus"

Activités

1. Oral
   - Que dirais-tu à la place de l'enfant?
   - Raconte une occasion où il t'est arrivé de manger plus qu'à ta faim.
   - Trouve des situations qui te portent à dire "J'en peux plus".
   - Quels sont tes aliments préférés?
   - Comment peux-tu aider tes parents à préparer les repas?

2. Arts plastiques
   - Dessiner un enfant qui est exténué.
   - Faire un collage pour représenter, d'une part, les aliments qu'on préfère et, d'autre part, ceux qu'on n'aime pas.
   - Représenter sur une affiche les aliments de base pour le déjeuner, le dîner et le souper.
   - Fabriquer la maquette d'un endroit idéal pour faire un pique-nique.
   - Construire le masque d'un enfant qui a trop mangé.
   - Illustrer deux autres situations exprimant le dégoût, qu'on n'aime pas ça.

3. Mime/sketch
   - Mimer un enfant qui n'en peut plus après un exercice épuisant.

- Imiter les gestes d'un enfant qui s'assoit à la table en ayant très faim.
- Faire un sketch représentant trois élèves qui veulent organiser un pique-nique de classe: ils essaient de convaincre leur professeur.
- Imiter un animal en train de manger sa nourriture favorite: faire deviner de quel animal il s'agit.
- Composer un sketch montrant une mère parlant à son enfant qui ne veut pas finir son assiette.

4. Lecture

- Se renseigner sur des pays où les gens ne mangent pas à leur faim?
- Vérifier sur l'étiquette de boîtes de nourriture les ingrédients contenus.
- Les animaux ne mangent pas tous la même chose: s'informer au sujet de la nourriture des animaux.
- Identifier des aliments particuliers à des pays ou à des continents.
- Chercher puis lire l'histoire d'une graine qui pousse et qui devient géante.

5. Écrit

- Écrire au Ministère de l'Agriculture pour obtenir de l'information à propos d'une saine alimentation.
- Faire un menu équilibré pour une semaine.
- Composer cinq phrases exprimant de diverses façons qu'on a trop mangé.
- Trouver trois sens différents aux sons ou aux mots [ply] et mets-les dans des phrases.
- Écrire une lettre au directeur lui demandant de permettre à votre classe d'organiser un pique-nique.
- Faire une affiche pour une campagne visant à recueillir des produits alimentaires destinés au panier du pauvre.

LA RESSEMBLANCE

La ressemblance

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [parɛjkɔm] selon l'usage standard de l'écrit pareil à/comme.

oral familier ——> écrit standard
[parɛjkɔm] ——> pareil à/comme

Activités

1. Oral

   - Raconter ce que peuvent bien se dire les enfants représentés sur l'image.
   - Vous est-il déjà arrivé de rencontrer quelqu'un qui portait un vêtement comme le vôtre? Relater l'expérience.
   - Quels sont vos vêtements préférés?
   - Garder ses vêtements en bonne condition exige des soins. Nommez-en quelques-uns.
   - Nommer les personnages auxquels vous aimeriez ressembler et dire pourquoi.
   - Compléter les expressions habituelles suivantes:
     - chanter comme ...; orgueilleux comme ...;
     - roucouler comme ...; fier comme ...;

2. Arts plastiques

   - Dessiner un personnage qui ressemble à un de ceux de l'image.
   - Fabriquer une ribambelle dont le personnage porte un chandail comme celui sur l'illustration.
   - Dessiner des vêtements que tu aimerais porter.
   - Séparer, au centre, une feuille quadrillée. tracer un dessin sur

une moitié et le faire reproduire exactement sur l'autre moitié par quelqu'un d'autre.

- Dessiner le drapeau fleurdelisé en respectant les proportions.
- Sculpter une fleur de lys dans du bois.

3. Mime/sketch

- Deux élèves se font face pour réaliser le jeu du miroir: à tour de rôle, l'un fait un geste que l'autre imite.
- Imiter la réaction de quelqu'un qui rencontre une personne qui porte le même vêtement que le sien.
- Une mère habille toujours ses deux enfants de la même façon. L'aîné(e) donne à sa mère des raisons pour ne pas être habillé(e) comme son frère (sa soeur).
- Composer un sketch à trois personnages ayant le scénario suivant: une enseignante fait venir deux enfants qui ont les mêmes réponses (incluant les mêmes erreurs) lors d'un examen; elle leur demande des explications.
- Un élève imite un des professeurs de l'école: les autres essaient de deviner de qui il s'agit.

4. Lecture

- Trouver des renseignements sur les différentes sortes de jumeaux.
- Trouver des informations au sujet des siamois.
- Connaissez-vous des histoires à propos de sosie? Lesquelles?
- Dans le dictionnaire, rechercher le sens propre et le sens figuré de jumeau.
- Il y a des vêtements particuliers à des pays: se renseigner sur au moins cinq d'entre eux (ex. le kilt, le tcharchaf, la tuque, le kimono, le béret, etc.).

5. Écrit

- À partir des idoles des enfants, écrire dix phrases selon le modèle suivant:

  j'aimerais ..... comme .....

  exemples: j'aimerais chanter comme Nathalie Simard
  j'aimerais être fort comme Tarzan.

- Dresser une liste de dix métiers différents et faire correspondre un vêtement ou un objet particulier pour chacun.
- Composer un texte sur la personne qu'on admire le plus et dire pourquoi on veut être comme elle.
- Composer des phrases qui montrent diverses façons de faire des comparaisons (pareil à, comme, semblable à).
- Écrire au gouvernement pour demander des informations sur le drapeau national.

L'ENTRETIEN

L'entretien

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière tête d'oreiller selon l'usage standard de l'écrit taie d'oreiller.

oral familier ——> écrit standard
tête d'oreiller ——> taie d'oreiller

Activités

1. Oral
   - Raconte ce que l'enfant sur l'image peut se dire.
   - Es-tu d'accord avec l'heure à laquelle tes parents te font coucher? Explique ta réponse.
   - Discute de l'importance de la participation des enfants à l'entretien de la maison.
   - Nomme les tâches que tu détestes faire dans la maison.
   - Quel est ton endroit préféré dans la maison? Pourquoi?
2. Arts plastiques
   - Dessiner sa chambre en situant l'endroit où son lit est placé.
   - Imaginer et dessiner un lit hors de l'ordinaire.
   - En récupérant du carton, fabriquer la maquette d'une chambre à coucher idéale.
   - Colorie l'image en ajoutant un objet.
   - La mode est aux draps de couleur: dessiner un drap et une taie en composant un motif de couleur.
   - Faire un meuble miniature avec des cure-dents.

3. Mime/sketch

- Mimer quelqu'un en train de changer sa taie d'oreiller.
- Faire un sketch à partir de la situation suivante: c'est samedi matin et tu es captivé(e) par les dessins animés à la télé; ta mère t'appelle pour l'aider à faire le ménage.
- Comment expliquer à ta mère que ta petite soeur et toi avez éventré un oreiller en vous tiraillant.
- Représenter la scène suivante. Tu crois que tes parents te font coucher trop tôt: tu leur demandes de retarder l'heure du coucher de trente minutes.
- Mimer un enfant qui passe l'aspirateur tout en regardant son émission de télé préférée.

4. Lecture

- Dans des catalogues, trouver différents prix de taies d'oreiller.
- Effectuer une recherche sur l'origine des tissus naturels.
- Trouver de l'information à propos de tissus synthétiques.
- Y a-t-il des livres qui traitent du coton dans ton école.
- Il existe des histoires relatives
  a) aux esclaves dans des champs de coton,
  b) à des combats d'oreillers,
  c) etc.

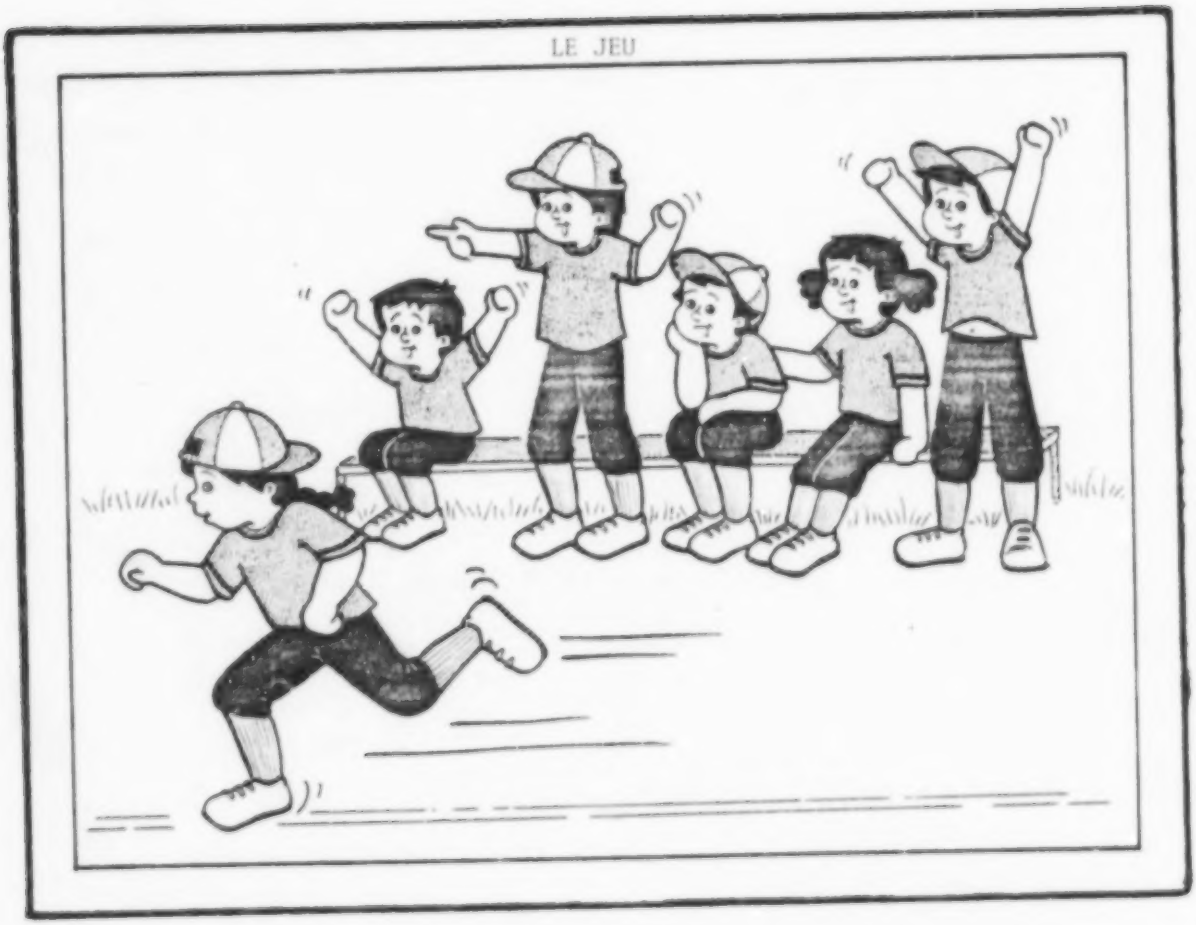
  Essaie d'en trouver au moins une.

5. Écrit

- Écrire cinq phrases en rapport avec l'image de la situation.
- Trouver des homonymes au mot taie et les mettre dans des phrases.
- Faire trois listes des travaux à faire pour entretenir sa chambre à coucher.
  1. travaux quotidiens
  2. travaux hebdomadaires
  3. travaux annuels

- Rechercher des mots dans lesquels tu entends le son [ɛ]. Regroupe les mots qui ont des graphies semblables.
- Quels sont les travaux que vous pouvez faire pour aider à l'entretien de votre classe? Faire un tableau où figure les responsabilités de chacun.
- Faire une affiche publicitaire pour vanter les mérites d'une taie d'oreiller très résistante.
- Rédiger l'histoire ou la vie d'une vieille taie d'oreiller.

LE JEU



Le jeu

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [ɑ̃wɛj] selon l'usage standard de l'écrit vas-y.

oral familier ——> écrit standard
[ɑ̃wɛj] ——> vas-y

Activités

1. Oral
   - Deviner vers lequel des buts court la fillette.
   - Décrire comment on se sent lorsque l'on perd.
   - Dire pourquoi on aime ou non jouer au baseball.
   - Parler de l'importance des règlements dans les sports.
   - Dire son sport préféré et expliquer son choix.
   - Donner des exemples où [ɑ̃wɛj] peut se transposer par envoie et d'autres exemples où il faut changer de termes.
2. Arts plastiques
   - Se dessiner en train de jouer à son sport p[illegible].
   - Dessiner la fillette lorsqu'elle arrive au bu[illegible].
   - Dessiner des signes qui indiquent la vitesse du mouvement.
   - Après avoir modelé un enfant jouant au baseball, faire deviner sa position au jeu.
   - Dessiner un terrain de baseball en respectant les proportions.
3. Mime/sketch
   - Imiter un enfant qui gagne ou un qui perd.
   - Mimer un joueur dans le but de faire deviner sa position au jeu.
   - Trois filles donnent des raisons pour lesquelles elles ont droit de jouer au baseball comme les garçons le font.

- Trois élèves rencontrent la direction afin de la convaincre d'organiser une journée de sport à l'école.
- Un enfant répond à sa mère pour lui expliquer comment il a perdu sa casquette de baseball.

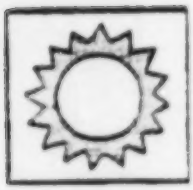
4. Lecture

- Rechercher des livres qui racontent l'histoire de sportifs et en donner les noms.
- Trouver un livre dans lequel des enfants assistent à un match: parler du match.
- Rechercher au dictionnaire les noms des différentes positions des joueurs de baseball ou d'un autre sport.
- Rechercher dans une bande dessinée un enfant qui court et en expliquer la cause.
- Trouver un livre qui donne les règlements d'un sport ou d'un jeu.

5. Écrit

- Écrire un titre à la situation.
- Raconter une histoire dans laquelle on retrouvera les trois radicaux du verbe aller (ir [j'irais], ali [nous allons], va [je vais]).
- Demander aux élèves d'identifier de quel sport il s'agit à partir des divers noms indiquant la position des joueurs.
- Écrire trois phrases avec l'expression vas-y dans trois situations différentes.
- Faire le plan d'une journée consacrée au sport à l'école: en décrire l'organisation, l'horaire, l'endroit, les jeux, le nombre de joueurs ...; la réaliser.
- Discuter de la correspondance entre Je suis allé au garage et J'ai été au garage.
- Distinguer divers contextes dans lesquels il faut utiliser vas et va.

LE GRAND AIR



Le grand air

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [dawɔr] selon l'usage standard de l'écrit dehors.

oral familier ——> écrit standard
[dawɔr] ——> dehors

Activités

1. Oral

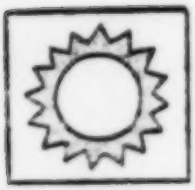
   - Faire parler les personnages.
   - Dire l'heure approximative à laquelle se passe cette situation. Justifier sa réponse.
   - Expliquer le geste que fait l'enfant qui porte un ballon.
   - Dire les moments où il vous est défendu d'aller dehors; en expliquer la cause.
   - Expliquer le nouveau mot ParticipAction.
   - Commenter les phrases suivantes: "Bon en classe, mauvais au jeu; bon au jeu, mauvais en classe".[1]

2. Arts plastiques

   - Refaire le dessin dans un décor de ville cette fois-ci.
   - Dessiner de face le personnage qui est dans la maison.
   - Dessiner l'endroit où les enfants iront.
   - Modeler un personnage qui lance un ballon.
   - Modeler un chien qui poursuit un ballon.

---

1. Profiter de cette discussion pour atténuer le fossé qui se crée entre divers groupes d'enfants relativement à leur capacité ou performance physique et intellectuelle.



3. Mime/sketch

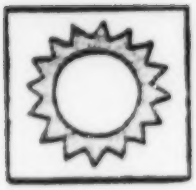
- C'est samedi matin, quelqu'un vous réveille pour aller jouer avec lui. Composer un sketch à partir de ce scénario.
- Mimer quelqu'un qui incite un autre à l'accompagner.
- Votre petit frère veut vous suivre et vous ne voulez pas. Composer un sketch dans lequel il y a une mère et les deux frères qui vivent cette situation.
- Mimer la réaction d'un enfant malade à qui on interdit de sortir.
- Vous revenez de dehors tout sale. Votre mère vous demande des explications.

4. Lecture

- Trouver des livres dans lesquels on traite de la santé des jeunes.
- Rechercher au dictionnaire des mots en rapport avec ParticipAction.
- Rechercher des livres qui traitent du soleil, puis faire part aux autres d'une chose que vous y avez apprise.
- Dans des livres d'images, observer des enfants qui jouent ensemble. dire à quoi ils jouent et à quelle période de la journée.
- Dans un livre de chansons, trouver une chanson en rapport avec un jeu et la lire ou la chanter.

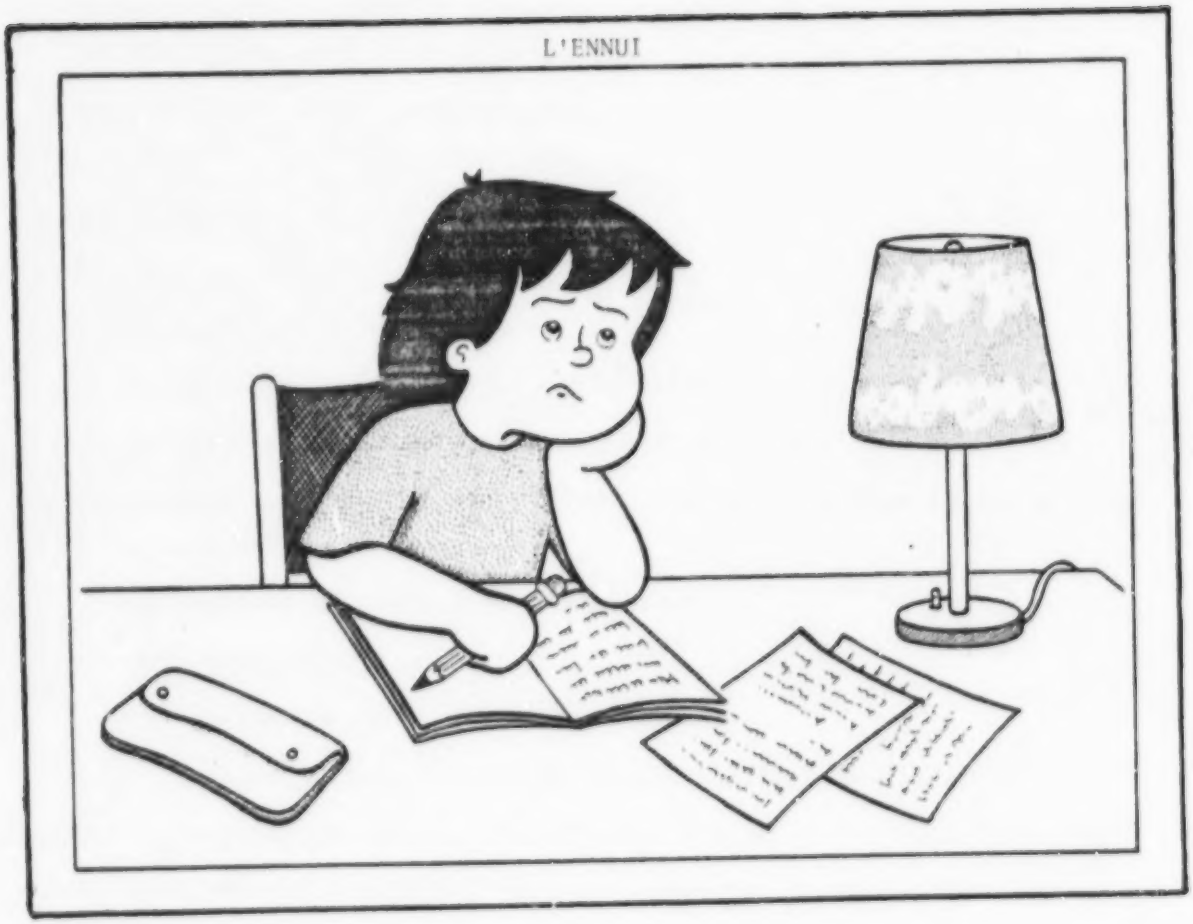
5. Écrit

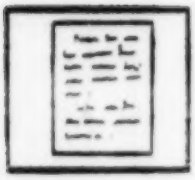
- Trouver un titre à la situation puis composer une histoire de trois phrases à son sujet.
- Sur un air connu, écrire une chanson se rapportant au samedi.
- Écrire au gouvernement du Québec pour avoir des renseignements à propos du programme ParticipAction.
- Trouver des synonymes au mot dehors et les utiliser dans des phrases.
- Trouver cinq mots avec la lettre h (sauf ch) et en faire des phrases.
- Préparer une affiche invitant les gens à prendre soin de leur santé physique.



- Faire une liste d'expressions contenant le mot dehors, telle passer la nuit dehors.

L'ENNUI





L'ennui

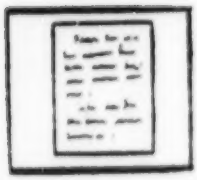
Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [ʃy] selon l'usage standard de l'écrit je suis.

oral familier ——> écrit standard
[ʃy tane] ——> je suis tanné

Activités

1. Oral
   - Faire parler le personnage.
   - Raconter ce que l'enfant est en train d'écrire.
   - Raconter une journée dans la vie d'un crayon.
   - Dire les moments où vous aimez écrire en opposition à ceux où vous n'aimez pas le faire.
   - Imaginer une suite à cette situation.
2. Arts plastiques
   - Dessiner ce qui a précédé la situation.
   - Dessiner le même personnage mais, cette fois, avec le sourire.
   - Dessiner une classe dans laquelle on aimerait vivre et travailler.
   - Après avoir colorié l'image, la compléter en ajoutant des objets.
   - Modeler un personnage assis à une table.
3. Mime/sketch
   - Mimer diverses expressions d'ennui.
   - Mimer les gestes de quelqu'un qui écrit une dictée.
   - Créer un sketch qui exprime la situation suivante: une mère voit son enfant inactif devant son devoir.
   - Des élèves veulent un congé de devoir; inventer les raisons qu'ils vont donner à leur professeur.



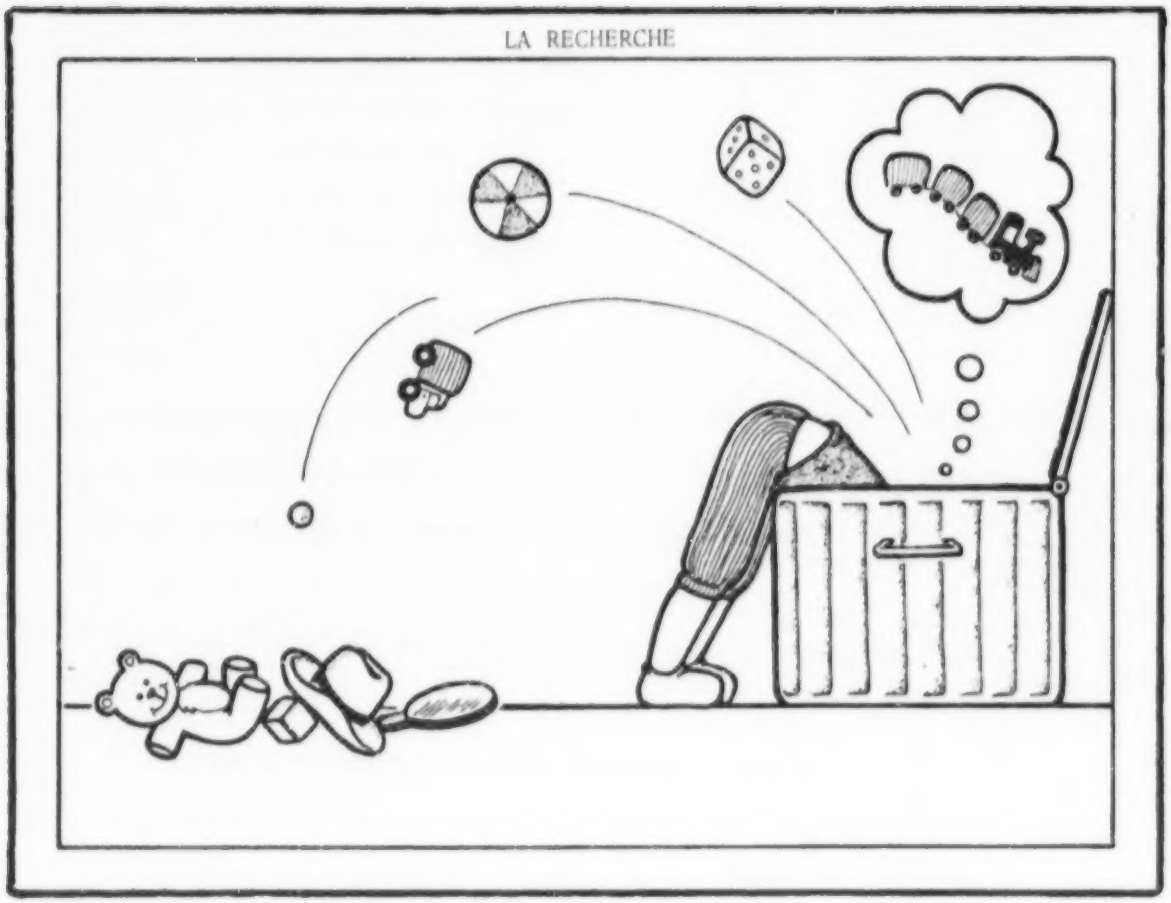
- Dans son rêve, un enfant parle à son crayon; imaginer sa conversation.

4. Lecture

- Rechercher des livres dans lesquels l'auteur fait parler des objets: en raconter un peu l'histoire.
- Trouver dans un dictionnaire le sens propre de tanner.
- Chercher dans des livres d'images des enfants qui s'ennuient: dire pourquoi.
- Rechercher une histoire qui se situe dans une école: dire ce qui s'y passe.
- Rechercher dans l'annuaire téléphonique cinq numéros d'amis.

5. Écrit

- Écrire l'horaire des activités d'une journée idéale que l'on voudrait vivre en classe.
- Écrire cinq expressions équivalentes à "je suis tanné(e)" et composer une phrase avec chacune.
- Décrire les actions que fait un crayon durant sa journée d'école.
- Écrire une phrase qui décrit l'illustration.
- Faire dix rimes avec le mot devoir.
- Écrire les choses qui vous tannent le plus.
- Rédiger une histoire "drôle" afin de désennuyer le personnage.
- Dresser une liste de dix situations: cinq où vous avez eu de la joie et cinq où vous étiez triste; puis en raconter une par écrit.


LA RECHERCHE

La recherche

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [uske] selon l'usage standard de l'écrit où est.

oral familier ——> écrit standard
[uske] ——> où est
[usketə] ——> où es-tu
[uskə] ——> où est-ce que

Activités

1. Oral

- Pourquoi y a-t-il seulement le train qui est présenté dans une bulle?
- Imagine-toi à la place de l'enfant; que pourrais-tu dire?
- Où est-ce que tu ranges tes jouets habituellement?
- Quel est ton jouet préféré? Décris-le.
- Te souviens-tu d'avoir égaré quelque chose d'important?

2. Arts plastiques

- Construis un mobile avec des dessins de jouets.
- Dessine une chose à laquelle tu tenais et que tu as perdue.
- À partir de l'illustration, fais un dessin animé représentant le mouvement des objets.
- Complète et colorie le dessin en y dessinant ton jouet préféré.
- Avec du carton ou du bois, fabrique un train, un camion, un jouet de ton choix.

3. Mime/sketch

- Un enfant a perdu le dix dollars que sa mère lui avait donné pour acheter la viande du souper. Faire un sketch montrant les deux personnages.

- Mimer un cow-boy qui a oublié ses deux fusils.
- En utilisant seulement les expressions du visage, montrer une personne qui cherche quelque chose.
- Faire deviner un sentiment par l'expression du visage.
- Faire un sketch à partir du scénario suivant: un élève vient dire à son professeur qu'il a oublié de faire son devoir.

4. Lecture

- Autrefois, les trains fonctionnaient à la vapeur. Trouve des informations à leur sujet.
- Recherche d'autres appareils qui fonctionnent à la vapeur. Montre où tu prends tes renseignements.
- Regarde dans des livres des images de jouets: raconte quelque chose à propos de ces jouets.
- Aimes-tu les histoires de cow-boys? Dans la bibliothèque, trouve un livre qui en raconte une.
- Connais-tu l'histoire d'un petit garçon qui ne voulait pas se perdre dans les bois? Celle d'un coffre au trésor? Celle d'un chercheur d'or? etc.
- Recherche dans des journaux les annonces d'objets perdus.

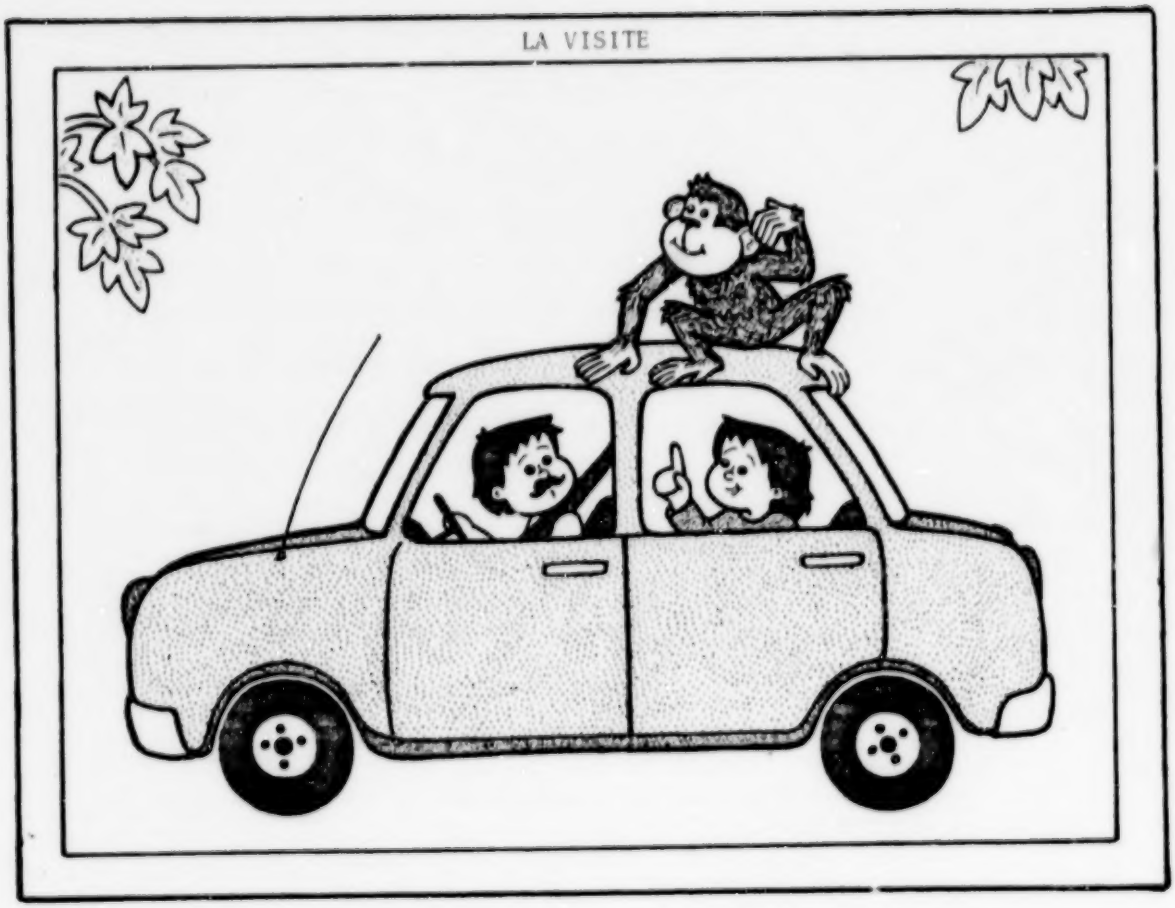
5. Écrit

- Trouver un titre à l'illustration; puis composer une histoire pour expliquer cette situation.
- Trouve une phrase avec chacun des objets représentés sur l'illustration.
- Rédige, pour le journal de classe, une annonce humoristique se rapportant à un objet perdu.
- Recherche l'habitat de dix animaux. Sépare une feuille en deux: sur la première demie, écris en colonne dix fois la question: "Où est-ce que tu trouves ..."? suivie chaque fois d'un nom différent d'animal; sur la seconde demie, écris en désordre l'habitat des animaux concer-

nés. Demande à tes copains d'associer les habitats aux animaux.

- Demander à la direction de l'école pour que votre classe puisse faire un inventaire écrit des objets perdus et non réclamés durant la semaine.

LA VISITE



La visite

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [syl], [sya], [sye] selon l'usage standard de l'écrit sur le, sur la, sur les.

oral familier ——> écrit standard
[syl, sya, sye] ——> sur le, sur la, sur les

Activités

1. Oral
   - Raconte plusieurs choses que peut dire l'enfant sur l'illustration.
   - Qu'as-tu préféré voir quand tu as visité un jardin zoologique?
   - Tu as déjà vu des singes, du moins dans des films; qu'est-ce qui t'intéresse chez eux?
   - Dans l'illustration, le singe est sur le toit. Sur quoi d'autre pourrait-on le trouver?
   - As-tu peur d'un animal? Lequel et pourquoi?
   - Nomme les zoos que tu as visités.
2. Arts plastiques
   - Fais un "dessin animé" montrant le mouvement d'un singe.
   - Compléter l'image et la colorier.
   - Façonner, avec de la plasticine, un singe sur une branche.
   - Dessiner un modèle d'auto qui t'intéresse.
   - Faire un mobile avec différents animaux du zoo.
3. Mime/sketch
   - Mimer les gestes particuliers d'un animal afin de le faire identifier par tes amis.
   - Dans un jardin zoologique, une personne s'amuse à lancer des choses à un animal. Compose un sketch où l'on voit un gardien qui intervient

dans cette situation.

- Trois enfants demandent à leurs parents de les amener visiter un zoo. Préparer un sketch représentant ces cinq personnages en action.
- Des élèves désirent organiser une sortie pour la fin de l'année scolaire: ils doivent s'entendre pour proposer un seul endroit. Faire un sketch montrant cette discussion.
- Vous essayez de monter sur quelque chose: faire un mime qui permet de deviner ce sur quoi vous voulez monter.

4. Lecture

- Rechercher de l'information sur les différentes sortes de singes.
- Se renseigner sur les jardins zoologiques du Québec.
- Trouver, dans des journaux ou des revues, des articles qui traitent des animaux.
- Trouver de la publicité d'endroits qu'il serait intéressant de visiter lors d'une sortie de classe.
- Existe-t-il des contes dont les personnages sont uniquement des animaux? Lesquels? Parles-en un peu.

5. Écrit

- Pour chacun des dix animaux que vous choisirez, écrire une phrase selon le modèle suivant:
  je peux trouver un/une (nom de l'animal) ..... sur le .....
  sur la .....
  sur les .....
- Le son [syr] a plusieurs sens: écrire trois phrases correspondant à des sens différents.
- Faire une liste de mots qui commencent par sur: en vérifier l'orthographe au dictionnaire.
- Écrire à la direction de l'école une lettre demandant la permission d'organiser une sortie de fin d'année.
- Préparer un questionnaire écrit pour demander l'opinion des élèves

sur la sortie qu'ils voudraient faire.

- Raconter un voyage sur la lune, sur l'eau, etc.

L'HIVER

L'hiver

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [frɛt] selon l'usage standard de l'écrit froid.

oral familier ——> écrit standard
[i fa frɛt] ——> il fait froid

Activités

1. Oral
   - Faire parler le personnage enfant.
   - Inventer une suite à cette situation.
   - Imaginer ce que le bonhomme de neige pourrait dire.
   - Dire ce que vous faites pour combattre le froid.
   - Dire ce que vous aimez le plus de l'hiver et pourquoi.
2. Arts plastiques
   - Colorier l'image et la compléter au besoin.
   - Imaginer et dessiner le personnage à qui appartient la casquette du bonhomme de neige.
   - Dessiner un enfant qui a chaud.
   - Modeler un personnage en raquettes.
   - Fabriquer un mobile avec des dessins de cristaux de neige.
3. Mime/sketch
   - Mimer un nageur qui teste la chaleur de l'eau.
   - Mimer quelqu'un qui marche dans la neige molle et épaisse.
   - Faire un sketch à partir du scénario suivant: un père oblige sa fille à jouer dehors par un matin glacial.

- Jouer la scène suivante: un élève donne des raisons à son institutrice pour ne pas aller dehors à la récréation.
- Imaginer une conversation entre un enfant et le bonhomme de neige qu'il vient de construire.

4. Lecture

- Dire ce que vous avez appris en lisant des livres qui traitent de la neige.
- Trouver des livres sur les conifères et dire lequel des conifères perd ses aiguilles en hiver.
- À l'aide de livres, identifier des pays où il ne fait jamais froid; en expliquer la cause.
- Faire une recherche sur la température de divers pays au premier de l'an.
- Classer les oiseaux selon qu'ils passent seulement l'hiver dans nos régions, qu'ils passent seulement l'été dans nos régions, qu'ils vivent à l'année dans nos régions.

5. Écrit

- En trois phrases, décrire la situation illustrée.
- Écrire une lettre à votre direction afin de lui demander d'organiser une journée de carnaval.
- Faire une liste des activités que vous aimeriez avoir durant un carnaval d'hiver.
- Composer une chanson pour le carnaval.
- Ajouter des mots à chacun des sous-groupes suivants.
  a) un carnaval — des carnavals
  b) un hôpital — des hôpitaux
  c) une balle — des balles
  d) un intervalle — des intervalles
  e) un pétale — des pétales
  f) une sandale — des sandales

LE COFFRE MYSTÉRIEUX
?

Le coffre mystérieux

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [kɔsekse] selon l'usage standard qu'est-ce que c'est.

oral familier ——→ écrit standard
[kɔsekse] ——→ qu'est-ce que c'est

Activités

1. Oral
   - Exprimer ce qu'est en train de dire le personnage.
   - Donner d'autres situations qui portent à dire "qu'est-ce que c'est?"
   - Inventer une histoire à propos de l'araignée dans laquelle vous utiliserez l'expression "qu'est-ce que c'est?"
   - Raconter une "excursion" dans un grenier.
   - Après avoir dit pourquoi l'enfant est dans le grenier, imaginer une suite à la situation.

2. Arts plastiques
   - Inventer un dessin en utilisant au départ le point d'interrogation.
   - Modeler une araignée en plasticine.
   - Ajouter d'autres éléments sur l'image afin de représenter un grenier.
   - Fabriquer un masque qui exprime l'interrogation.
   - Dessiner un autre endroit où l'on peut trouver un coffre rempli de secrets.

3. Mime/sketch
   - Imiter quelqu'un qui monte un escalier sans faire de bruit.
   - Donner plusieurs expression pour représenter l'interrogation.
   - Inventer un sketch à propos de la situation suivante: dans le grenier de grand-père, quatre enfants trouvent de vieux vêtements.

- Faire un sketch dans lequel un enfant convainc son père afin de pouvoir aller au grenier.
- Inventer un sketch qui raconte l'histoire d'un enfant qui a fait une découverte malheureuse.

4. Lecture

- Rechercher un livre dans lequel il y a l'image d'un coffre: en raconter l'histoire.
- Après avoir lu un livre sur les araignées, dire une chose nouvelle que vous avez apprise.
- Trouver dans des livres des points d'interrogation; remarquer ce qui les justifie et les changements qu'ils provoquent.
- Rechercher dans le dictionnaire le sens figuré du mot "araignée".
- Trouver des titres d'histoires dans lesquelles il y a des pirates.

5. Écrit

- Décrire sans les nommer, cinq objets susceptibles de se trouver dans le coffre: terminer chaque phrase en demandant "qu'est-ce que c'est?"
- Écrire une histoire à propos de la toile d'une araignée.
- Décrire en trois phrases la situation illustrée.
- À partir d'un livre, trouver diverses façons d'écrire une phrase interrogative et montrer les différences[1].
- Écrire l'histoire d'un coffre ou une histoire de pirates.

---

1. Le professeur, à partir d'une phrase interrogative, fera faire, à l'oral, des substitutions de forme, avant de les faire écrire.

LES NERFS
PLOC

Les nerfs

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [ʃɑ̃plyr] selon l'usage standard de l'écrit chantepleure tout en proposant l'utilisation du mot robinet.

oral familier ——> écrit standard
[ʃɑ̃plyr] ——> chantepleure

Activités

1. Oral
   - Observer, puis expliquer l'illustration.
   - Trouver des erreurs dans cette image.
   - Nommer des bruits qui empêchent de dormir.
   - Raconter une occasion où on a été réveillé par surprise en pleine nuit.
   - Nommer des moyens à prendre pour s'endormir.
2. Arts plastiques
   - Redessiner l'illustration en modifiant certains éléments.
   - Avec de la plasticine, modeler des robinets spéciaux.
   - Plusieurs causes peuvent réveiller un enfant: en dessiner une.
   - Faire une affiche montrant les différents éléments de la plomberie d'une maison.
   - Dessiner un robinet à côté d'une chantepleure.
   - Bâtir une maquette illustrant le cycle de l'eau sur la terre.
3. Mime/sketch
   - Mimer quelqu'un qui se fait réveiller par surprise.
   - Imiter quelqu'un qui a l'air endormi.

- Tu es plombier et tu viens réparer un robinet. Faire un mime à partir du moment où tu frappes à la porte.
- Tu as l'habitude de mal fermer les robinets. Un élève jouant le rôle de la mère et un autre, celui de l'enfant, composent un sketch montrant cette situation.
- Imiter la voix de ton/ta directeur/trice annonçant qu'il n'y aura pas d'eau à une certaine période de la journée en précisant les raisons.
- Faire un sketch montrant ta mère qui veut convaincre ton père de réparer un robinet qui fuit.

4. Lecture

- Trouver dans des livres ou des catalogues des éléments qui font partie de la plomberie d'une maison.
- Rechercher des informations à propos des systèmes d'aqueducs, ceux de l'antiquité et ceux d'aujourd'hui.
- Il existe des pays qui ont des problèmes à trouver de l'eau. Peux-tu en nommer.
- Donner des informations à propos des déserts, des usines d'épuration d'eau, des différentes sortes d'eaux, etc.
- Trouver des proverbes et des expressions qui ont rapport à l'eau, tel "les petits ruisseaux font les grandes rivières"; en expliquer le sens.

5. Écrit

- Raconter l'histoire d'une goutte d'eau.
- Après avoir cherché au dictionnaire le mot "fontaine", écrire une phrase pour chaque définition différente. Quelle est la seule définition du mot abreuvoir?
- Composer des onomatopées et faire deviner le bruit que tu as voulu représenter.

- Composer une affiche incitant les gens à prendre les moyens pour économiser l'eau potable.
- Inventer une histoire à propos d'un robinet.

L'ÉQUILIBRE

L'équilibre

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [mɔ] selon l'usage standard de l'écrit je vais.

oral familier ——> écrit standard
[mɔtɔ̃be] ——> je vais tomber

Activités

1. Oral
   - Imaginer d'autres éléments qui pourraient s'ajouter à la situation.
   - Faire par'er le personnage[1].
   - Raconter ce qui peut précéder et ce qui peut suivre cette situation.
   - Faire parler l'abeille.
   - Trouver d'autres occasions où l'on perd l'équilibre.
2. Arts plastiques
   - Dessiner d'autres éléments.
   - Dessiner ce qui précède la situation.
   - Dessiner la suite de la situation.
   - Modeler un personnage en train de perdre l'équilibre.
   - Modeler une abeille, une balance, etc.
3. Mime/sketch
   - Imiter une abeille.

---

1. Le professeur doit relever l'expression [mɔ] non pas en la désignant comme une erreur mais en la reformulant "je vais tomber". Il fera substituer par les enfants le mot "tomber". Par exemple, que peut-il arriver, à part de tomber, lorsque tu es en patins?

   Je vais – sauter
   – m'accrocher
   – me faire mal
   – etc.

- Après avoir tracé une droite sur le plancher, imiter un "funambule" (introduire le mot).
- Inventer un sketch dans lequel un enfant demande à sa mère de lui acheter des patins à roulettes.
- Inventer un sketch dans lequel un enfant donne à son père les raisons des trous dans les genoux de son pantalon[1].
- Imiter quelqu'un qui fait du patin dans un "Disco Roule".

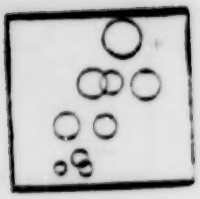
4. Lecture
   - Rechercher des livres dans lesquels des enfants ont mal et expliquer la cause de leur douleur.
   - Rechercher des histoires à propos d'acrobates ou de clowns et donner les noms des personnages.
   - Trouver dans des bandes dessinées des gens qui ont les mains en l'air et expliquer pourquoi.
   - Rechercher dans le dictionnaire des emplois du mot "équilibre" au sens figuré.
   - Trouver des points d'exclamation dans des livres et dire le mot qui le précède.

5. Écrit
   - Écrire trois phrases qui décrivent la situation.
   - Inventer un nom pour l'abeille et le situer dans une phrase.
   - Construire trois phrases au futur en utilisant "je vais ..."; reprendre les verbes et employer le futur simple[2].
   - Écrire des phrases dans lesquelles on rencontre AÏE!
   - Écrire une phrase en employant "équilibre" au sens propre et une autre au sens figuré.

---

1. Le professeur fera remarquer l'emploi abusif du pluriel au lieu du singulier (ex. mes pantalons, mes jeans, mes culottes).
2. Le professeur indique la variété de formes pour exprimer le futur.
   - Demain je fais mon travail, je ferai mon travail, je vais faire mon travail.

LE RÊVE
?



Le rêve

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [akwastsy] selon l'usage standard de l'écrit à quoi ...-tu.

oral familier ——> écrit standard
[akwasty] ——> à quoi [rêves]-tu?

Activités

1. Oral
   - À partir de l'illustration, dire ce que l'enfant qui se tient debout peut demander à celui qui est assis.
   - Discuter de l'importance du rêve.
   - Raconter un rêve qui revient souvent.
   - T'est-il arrivé de te réveiller en sursaut? À quoi rêvais-tu?
   - Peut-on rêver tout en étant éveillé? Donne des exemples.

2. Arts plastiques
   - Dessiner un rêve dans lequel tu as eu peur.
   - Colorier l'illustration et ajouter des éléments.
   - À quoi ressemble ta maison de rêve? Fais-en une maquette.
   - À quoi rêves-tu de devenir quand tu seras grand(e)? Dessine ta réponse.
   - Si tu fais souvent un même rêve, représente-le en dessin.
   - Fais un masque qui montre l'interrogation.

3. Mime/sketch
   - Mimer quelqu'un d'endormi.
   - Mimer quelqu'un qui s'interroge.
   - Faire un sketch à deux personnages avec le scénario suivant: un pro-

fesseur a dans sa classe un enfant souvent dans la lune, que va-t-il lui dire?

- Durant la nuit un enfant se réveille à la suite d'un cauchemar: il se précipite dans la chambre de ses parents. Imaginer la scène et en faire un sketch.
- Trois élèves veulent raconter en même temps leur rêve à leur professeur. Composer un sketch montrant la façon dont intervient le professeur pour en faire parler un seul à la fois.

4. Lecture

- Lire les rêves que les élèves ont écrits.
- Trouver de l'information à propos des rêves.
- Lire puis raconter une histoire de fantôme.
- Y a-t-il dans ta bibliothèque des livres qui racontent le rêve de quelqu'un. À quoi rêve cette personne?
- Sur cette illustration, pour montrer que l'enfant rêve, on a dessiné des bulles. Regarder, dans des bandes dessinées, par quoi un rêve peut être représenté.

5. Écrit

- À partir du dessin de ton rêve représentant la peur, décris ce rêve.
- Trouve une liste de verbes avec lesquels tu peux poser la question "à quoi?". Écris ensuite deux façons de poser cette question.
  Exemple. — Tu rêves: à quoi est-ce que tu rêves?
  à quoi rêves-tu?
  tu penses ... tu travailles ... tu réfléchis ...
- Tu as dessiné ce que tu désirais devenir quand tu seras grand(e): écris-le maintenant.
- Écris un rêve qui ne pourra jamais se réaliser (ex. je rêve de devenir un oiseau).
- Recherche des mots qui, comme rêve, ont un accent circonflexe; fais-en une liste par ordre alphabétique.

LA MODE

La mode

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [karɔte] selon l'usage standard de l'écrit à carreaux.

oral familier ——> écrit standard
[karɔte] ——> vêtements à carreaux

Activités

1. Oral
   - Que peuvent bien se dire les enfants sur l'illustration?
   - Est-ce que tu as des vêtements à carreaux? Si oui, lesquels?
   - À part les vêtements, qu'est-ce qu'on peut trouver avec des motifs à carreaux?
   - Nommer les vêtements que portent les enfants.
   - Qu'est-ce que ça veut dire "être à la mode"? Trouves-tu important de suivre la mode? Pourquoi?
2. Arts plastiques
   - Refaire l'illustration en variant le motif des vêtements.
   - Faire un papillon mobile à partir de carton de récupération en rassemblant les ailes au corps par de la ficelle.
   - Fabriquer deux marottes puis découper dans des catalogues différents costumes pour les vêtir.
   - Construire une marionnette articulée dont le costume est à carreaux: la faire s'exprimer devant la classe.
   - Préparer un décor pour une parade de mode, puis en faire la présentation orale aux copains.
3. Mime/sketch
   - Dénicher de vieux vêtements et faire une parade de mode.

- Mimer quelqu'un qui se maquille devant le miroir.
- Il y a une grande vente dans les magasins présentement: ta mère ou ton père veulent en profiter pour t'acheter un complet à demi-prix, mais tu n'en aimes pas les couleurs. Préparer un sketch qui montre cette situation et en présenter un dénouement satisfaisant pour les personnages.
- Un garçon et une fille deviennent les animateurs d'une parade de mode: dans un sketch, ils présentent des vêtements imaginaires.
- Préparer un sketch à trois personnages exploitant la situation suivante: un professeur fait venir à son bureau un élève qui tourne en ridicule les vêtements que porte un autre élève timide. Quelle conclusion donnerez-vous à cette scène?

4. Lecture

- Renseigne-toi sur les papillons, puis transmets tes informations au groupe.
- Dans des annonces publicitaires imprimées, trouve des vêtements qui t'intéressent et lis ce qui est écrit.
- Trouve dans des journaux ou des revues un compte rendu d'une parade de mode.
- Cherche un conte dans lequel les vêtements du personnage principal sont transformés par magie? Lis-le puis raconte-le.
- Y a-t-il dans votre bibliothèque des livres qui traitent de la mode?
- Il y a une chanson folklorique dans laquelle on entend "une petite jupe carottée". Trouve-la et lis-en le texte.

5. Écrit

- Écrire une affiche publicitaire pour inviter les élèves à venir assister à une drôle de parade de mode.
- Composer un texte pour donner les informations recueillies à propos des papillons.

- Écrire à d'autres classes pour leur demander de participer à une parade de mode en présentant un costume.
- Demander à la direction, par lettre, la permission d'utiliser la grande salle à l'occasion d'une parade de mode.
- Faire une liste d'objets qui peuvent avoir un motif à carreaux.
- Après avoir vérifié l'orthographe, expliquer dans une phrase l'usage des knickerbockers ou knicker(s).

LE COURRIER

Le courrier

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [bwatamal] selon l'usage standard de l'écrit boîte aux lettres.

oral familier ——→ écrit standard
[bwatamal] ——→ boîte aux lettres
[la mal] ——→ le courrier
[male] ——→ poster

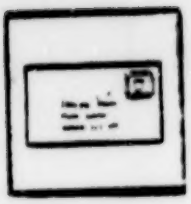
Activités

1. Oral

- Examiner attentivement l'illustration. Que se disent les personnages?
- Où est située la boîte aux lettres la plus près de chez toi? Celle la plus près de l'école?
- Selon toi, trouves-tu le métier de facteur intéressant? Pourquoi?
- As-tu déjà reçu du courrier à ton nom? D'où venait-il?
- As-tu déjà écrit des lettres? À qui? Si tu n'en as jamais écrites, à qui pourrais-tu en poster?

2. Arts plastiques

- Imagine une boîte aux lettres spéciale et dessine-la: décris-la aux copains/copines.
- Fais la marionnette d'un facteur après avoir examiné son costume: expliques-en les diverses parties.
- Fais le dessin du bureau de poste près de chez toi: apprends le nom des instruments divers.
- Dessine l'auto du facteur qui distribue le courrier à la campagne.
- Invente un timbre pour une occasion spéciale.



- Fais une carte des rues entre ta maison, l'école et le bureau de poste. N'oublie pas le nom des rues.

3. Mime/sketch

- Mimer quelqu'un qui surveille l'arrivée du courrier dans l'attente d'une lettre importante.
- Mimer les gestes familiers du facteur que tu as bien observé.
- Des élèves veulent organiser une visite au bureau de poste. Composer un sketch dans lequel deux élèves en font la demande à leur professeur.
- Faire un sketch montrant un facteur qui avertit quelqu'un d'attacher son chien loin de la boîte aux lettres.
- Dans un sketch, organiser une rencontre entre des élèves d'une classe qui demandent à des élèves d'une autre classe d'organiser un échange de courrier.
- Mimer les gestes de quelqu'un qui prend une lettre, l'ouvre et réagit selon que c'est une bonne ou une mauvaise nouvelle.

4. Lecture

- Sur la boîte aux lettres il y a des indications écrites. Quelles sont-elles?
- Rechercher dans ton dictionnaire la différence entre postier et facteur ainsi que la définition du mot malle.
- Lire sur les boîtes de céréales ce que tu peux faire venir gratuitement.
- Chercher une histoire dans laquelle il y a un facteur.
- Dans une bande dessinée, recherche une image où l'on voit une lettre. De quoi s'agit-il?
- Lecture du courrier interclasse.
- L'histoire de la poste.
- Trouver des informations sur les timbres et la philatélie.

5. Écrit

- Dresser une liste de mots en rapport avec lettre et composer une phrase incluant le plus grand nombre possible de ces mots.
- Écrire au maître de poste pour lui demander la permission d'aller visiter le bureau de poste situé près de l'école.
- Donner par écrit à votre direction d'école les raisons invoquées pour organiser une visite au bureau de poste tout en lui donnant le programme détaillé de cette visite.
- Composer collectivement une lettre au professeur d'une autre classe avec laquelle il est possible d'échanger une correspondance.
- Écrire une lettre de présentation à son correspondant.
- 1. salle, malle, balle ...
  2. ovale, sandale, sale, ...
  3. cheval, fanal, hôpital, ...
  4. bal, carnaval, chacal, ...

  Ces mots sont classés par ordre: après avoir trouvé la cause du regroupement, chercher d'autres mots pour compléter ces groupes.

Pour recevoir un guide pédagogique sur la correspondance scolaire, écrire au ministère du Loisir, de la Chasse et de la Pêche
Secrétariat des échanges socio-culturels
Bureau de correspondance du Québec
150, Boul. St-Cyrille est, 7e étage
Québec
G1R 4Y1

LE MENSONGE

à partir d'un fait vécu à l'école

Le mensonge

Objectif

Rendre l'enfant capable de transposer l'expression orale familière [mãtri] selon l'usage standard de l'écrit mensonge.

oral familier ——> écrit standard
[mãtri] ——> mensonge

Activités

1. Oral
   - Croyez-vous que tout le monde ment dans sa vie?
   - Nommer diverses raisons qui poussent les gens à mentir.
   - Raconter les circonstances de son dernier mensonge.
   - Se souvenir d'une occasion où quelqu'un vous a menti: la raconter.
   - Raconter un fait et faire deviner par les autres élèves s'il s'agit d'un mensonge ou d'une réalité.

2. Arts plastiques
   - Représenter par dessin son dernier mensonge: l'expliquer au besoin.
   - Faire le masque d'un personnage qui a menti.
   - Dessiner une punition reçue à la suite d'un mensonge.
   - Modeler le personnage à qui on a raconté un mensonge et faire deviner de qui il s'agit.
   - Dessiner trois personnages. Faire deviner le personnage qui a menti par le choix de la couleur employée.

3. Mime/sketch
   - Mimer un enfant pris en flagrant délit de mensonge.
   - Prendre une position qui exprime le mensonge.
   - Composer un sketch dans lequel un enfant ne veut pas dire à ses parents qu'il a vendu des bouteilles pour s'acheter des bonbons, mais

ses parents s'en aperçoivent. Que se passe-t-il?

- Inventer un sketch dans lequel deux enfants se sortent d'une situation embarrassante en racontant un mensonge.
- Un professeur prend un enfant à mentir à propos de son devoir non remis. Composer un sketch représentant cette situation.

4. Lecture

- Renseigne-toi sur l'histoire d'un bonhomme dont le nez lui allongeait à chaque mensonge.
- Rechercher dans la bibliothèque une bande dessinée intitulée: "Ti-Jean le paresseux". Quelle en est l'histoire?
- Tu connais le Chat Botté? Trouve les mensonges qu'il raconte.
- Rechercher une fable dans laquelle on parle d'un mensonge.
- Trouver dans des revues des images et des mots qui représentent des choses pour lesquelles tu mentirais pour les acquérir.

5. Écrit

- Composer un texte intitulé Mon plus gros mensonge.
- Écrire à quelqu'un qu'on aime une lettre pour s'excuser d'un mensonge qu'on lui a raconté.
- Décrire une occasion où quelqu'un vous a raconté un mensonge.
- Écrire cinq phrases racontant des choses qui ne se peuvent pas.
- Décrire une punition que vous avez subie à la suite d'un mensonge.

Groupe d'âge: _____

Annexe 1

Le 2 novembre 1981

Chers amis,

Je sollicite votre aide dans le but de compléter une liste d'expressions idiomatiques de notre langue orale, expressions qui ne peuvent être traduites directement par écrit sans transformation.

Par exemple: shu tanné : je suis tanné
mâ yaller : je vais y aller
ous que té: où est-ce que tu es?

Si c'était possible de remarquer dix expressions dans votre classe, je vous en serais très reconnaissant.

Merci de votre collaboration.

Louis-M. Ouellette

LMO/FB

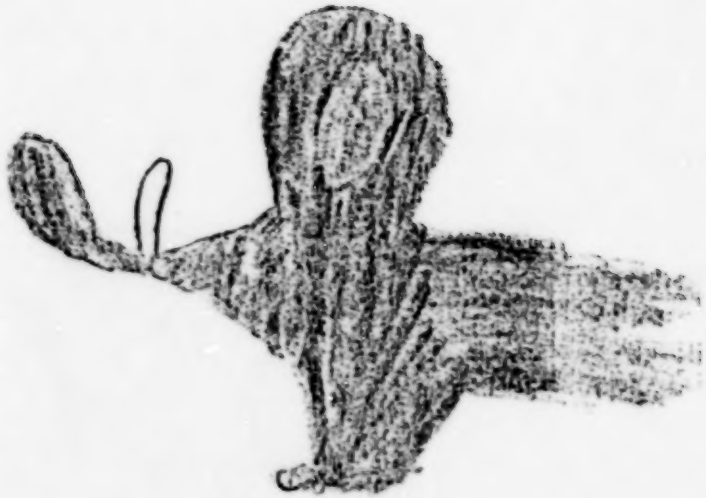
P.S. À retourner dans l'enveloppe ci-jointe.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

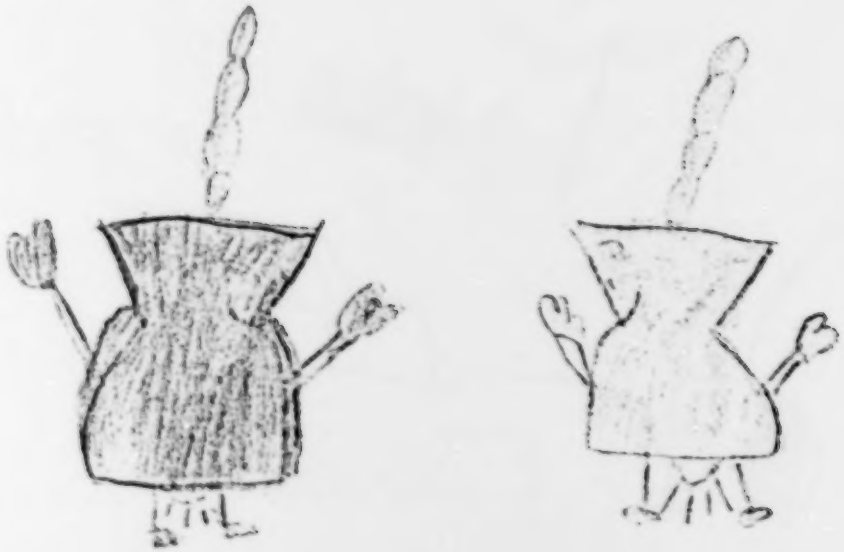
Groupe d'âge: _____

Annexe 2

1° Deux abat-jours se rencontrent.
L'un dit à l'autre: "Ah! Bonjour".
(Julie)



2° Sais-tu pourquoi je n'aime pas les éléphants? Parce qúils me trompent tout le temps. (Steve)

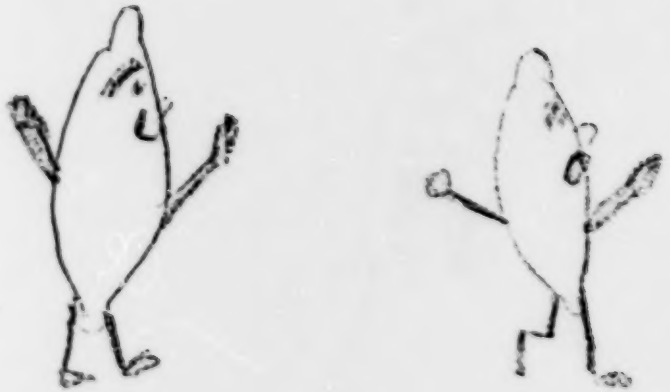


3° Quést ce que ça fait une radio qui déboule l'escalier? C-k-A-C!
(Julie)

4° Qu'est ce qui est noir et rouge puis qui vole? Une mouche qui saigne du nez. (Roselyne)

5° Deux citrons se rencontrent. L'un dit à l'autre : "Vite, je suis pressé" ! L'autre répond : "Es-tu sûr" !

(Véronique)



6° Quelle est la différence entre la lune et toi? La lune est un astre et toi, tu es un désastre!

(Dominic)

7° Qu'est ce qui a des doigts et pas d'os? Une paire de gants!
(M.Chantal)

8° C'est un petit gars qui s'appelle Douiou. Il est assis sur des braquettes. Un monsieur passe et lui demande: "Do you speak English"? Le garçon répond: "Non! Douiou s'pique les fesses!!" (Suzie)

9° Quelle est la baie la plus proche? La "bédaine" (Chantal)

10° Pourquoi les squelettes ont des os? Pour faire des claquettes!
(Rachel)

PPMF
Sherbrooke

2500 boul. Université
Sherbrooke, J1K 2R1

Conception graphique:
Maurice Buist
Service de l'audiovisuel